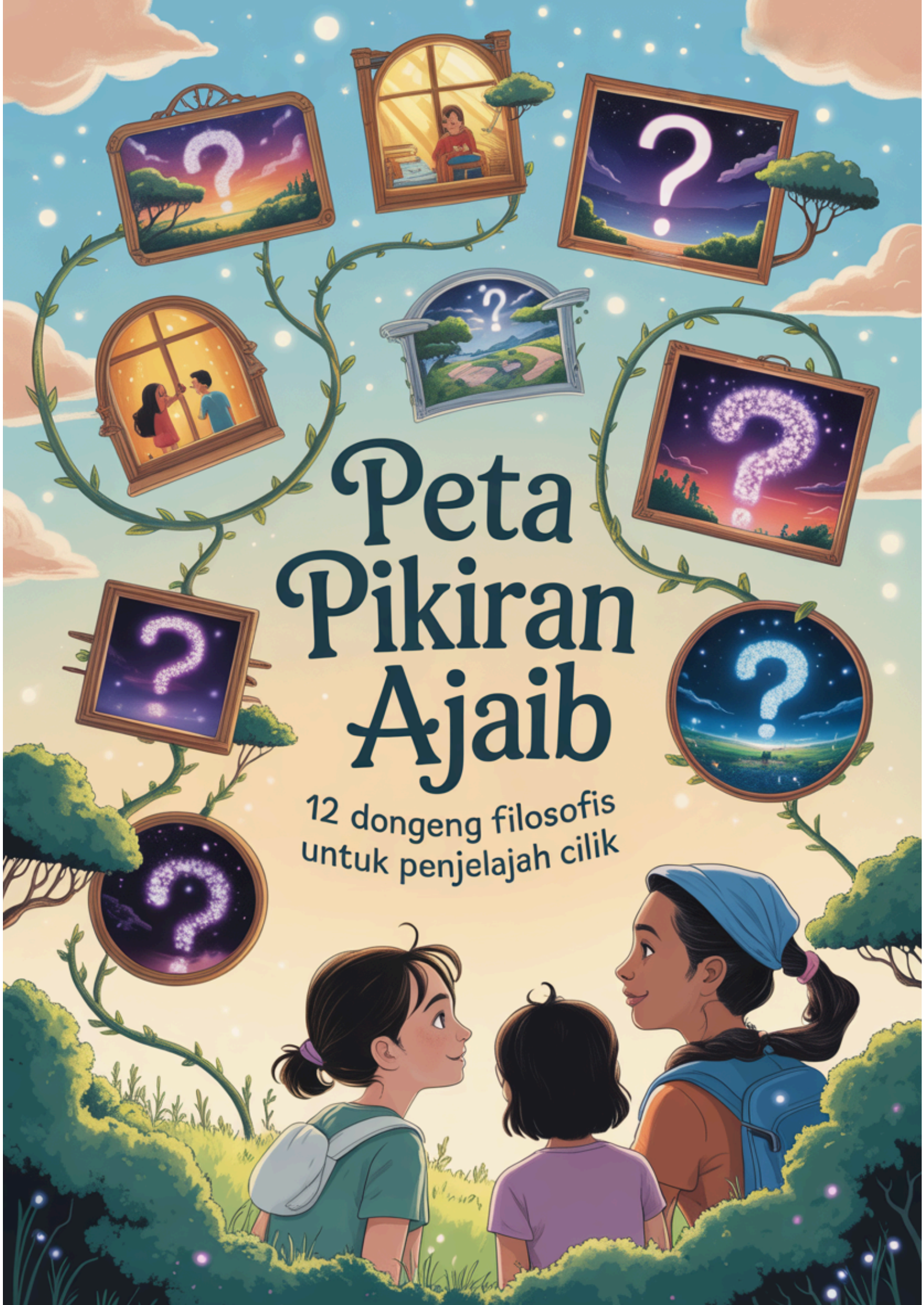
Peta Pikiran Ajaib
12 dongeng filosofis untuk penjelajah cilik

Peta Pikiran Ajaib

12 dongeng filosofis untuk penjelajah cilik

lynk.id/digiterra

Kata Pengantar untuk Orang Tua dan Guru: Membuka Gerbang Keajaiban Berpikir 6
Mengapa Buku Ini Ada? 6
Keajaiban Berfilsafat Sejak Dini 7
Bagaimana Menggunakan Buku Ini Bersama Anak? 8

Sebuah Pesan untuk Pembaca Cilik Kita 10

Bab 1: Kenapa Kita Bertanya "Kenapa"? 11
Dunia Pertanyaan yang Dalam 15
Pojok Bertanya 15
Pikiran Menjadi Gambar 16
Mutiara Pikir 16
Asah Pikir & Main 17

Bab 2: Siapa Sih "Aku" Ini? 19
Siapa "Aku" di Balik Pikiran? 21
Pojok Bertanya 21
Pikiran Menjadi Gambar 22
Mutiara Pikir 23
Asah Pikir & Main 23

Bab 3: Nyata atau Khayalan? 26
Nyata, Mimpi, atau Ilusi? 29
Pojok Bertanya 29
Pikiran Menjadi Gambar 30
Mutiara Pikir 31
Asah Pikir & Main 31

Bab 4: Kalau Jujur, Memangnya Kenapa? 33
Jujur Itu Apa Sih Gunanya? 36
Pojok Bertanya 37
Pikiran Menjadi Gambar 37
Mutiara Pikir 38
Asah Pikir & Main 38

lmk.id/digiterra

Bab 5: Roti Dibagi Dua, Sama Rasa? 40
Adil Itu Apa, Sih? 43
Pojok Bertanya 44
Pikiran Menjadi Gambar 44
Mutiara Pikir 45
Asah Pikir & Main 45

Bab 6: Kenapa Kacamata Kita Beda Warna? 47
Kacamata yang Berbeda-beda 49
Pojok Bertanya 50
Pikiran Menjadi Gambar 51
Mutiara Pikir 52
Asah Pikir & Main 52

Bab 7: Aturan Siapa yang Paling Benar? 54
Aturan, Norma, dan Siapa Pembuatnya? 57
Pojok Bertanya 58
Pikiran Menjadi Gambar 59
Mutiara Pikir 60
Asah Pikir & Main 60

Bab 8: Waktu Itu Apa? 62
Waktu, Sang Sungai Misterius 65
Pojok Bertanya 66
Pikiran Menjadi Gambar 66
Mutiara Pikir 67
Asah Pikir & Main 67

Bab 9: Apakah Aku Bebas? 70
Bebas Itu Seperti Apa? 73
Pojok Bertanya 74
Pikiran Menjadi Gambar 75
Mutiara Pikir 75
Asah Pikir & Main 76

lynk.id/digiterra

Bab 10: Mengapa Kita Harus Bertanya? 78
Kenapa Sih Kita Perlu Bertanya? 81
Pojok Bertanya 82
Pikiran Menjadi Gambar 83
Mutiara Pikir 84
Asah Pikir & Main 84

Bab 11: Hidup Itu Untuk Apa? 87
Hidup Ini Untuk Apa, Sih? 91
Pojok Bertanya 91
Pikiran Menjadi Gambar 92
Mutiara Pikir 93
Asah Pikir & Main 93

Bab 12: Apakah Aku Sama dengan Kamu? 95
Aku, Kamu, dan Kita Semua 98
Pojok Bertanya 99
Pikiran Menjadi Gambar 100
Mutiara Pikir 100
Asah Pikir & Main 101

✨ **Bonus Bagian Akhir: Taman Pikiran Abadi** ✨ 103
🌊 Kolam Pertanyaan Tanpa Dasar 🌊 103
💡 Panduan Menjadi Filsuf Cilik di Rumah dan Sekolah 💡 105
🎓 Galeri Para Pemikir Hebat Dunia (Versi Anak) 🎓 108
📖 Kamus Mini Istilah Pikir 📖 111
✏️ Jejak Petualangan Pikiranku ✏️ 113

lynk.id/agriterra

Kata Pengantar untuk Orang Tua dan Guru: Membuka Gerbang Keajaiban Berpikir

Ayah, Bunda, Bapak, dan Ibu Guru yang kami sayangi,

Selamat datang di sebuah petualangan istimewa!
Buku yang sedang Anda pegang ini bukanlah sekadar kumpulan cerita pengantar tidur. Ini adalah undangan untuk putra-putri kita, juga untuk kita semua, agar berani membuka gerbang menuju dunia yang penuh keajaiban: dunia pikiran.

Mengapa Buku Ini Ada?

Setiap anak terlahir sebagai filsuf kecil.
Perhatikanlah mata mereka yang berbinar penuh rasa ingin tahu, pertanyaan "kenapa?" yang tak henti terlontar, dan imajinasi mereka yang seolah tak bertepi. Buku ini hadir untuk merawat dan menyuburkan percikan alami tersebut. Tujuan kami sederhana:

- **Menstimulasi rasa ingin tahu alami anak:**

Mengajak mereka untuk terus bertanya, tidak hanya tentang dunia di sekitar mereka, tetapi juga tentang diri mereka sendiri, tentang ide-ide besar, dan tentang hal-hal yang tak selalu terlihat mata.

- **Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif:**

Melatih mereka untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memikirkannya, menganalisisnya dari berbagai sisi, dan menemukan solusi atau gagasan baru.

lyrk.id/digiterra

- **Membangun landasan etika dan empati:**

Membantu mereka memahami nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan, dan kasih sayang, serta kemampuan untuk merasakan dan memahami perspektif orang lain.

Keajaiban Berfilsafat Sejak Dini

Mungkin kata "filsafat" terdengar berat dan rumit, identik dengan buku-buku tebal dan nama-nama pemikir zaman dahulu.
Namun, percayalah, mengenalkan filsafat kepada anak bukanlah tentang menghafalkan nama-nama itu atau teori-teori njelimet. Intinya adalah **melatih *cara* berpikir** mereka.

Ketika anak-anak diajak berfilsafat dengan cara yang menyenangkan, mereka belajar:

- **Memecahkan masalah dengan lebih kreatif:**

Mereka terbiasa melihat satu persoalan dari banyak sudut pandang.

- **Berkomunikasi dengan lebih baik:**

Mereka belajar mengungkapkan gagasan dengan jernih dan mendengarkan pendapat orang lain dengan terbuka.

- **Memahami diri sendiri dan orang lain secara lebih mendalam:**

Mereka menjadi lebih peka terhadap perasaan, pikiran, dan motivasi, baik diri sendiri maupun orang di sekitar.

- **Menjadi pribadi yang lebih terbuka dan menghargai perbedaan.**

lynk.id/digiteria

Keterampilan ini adalah bekal berharga yang akan menemani mereka sepanjang hidup, membantu mereka menavigasi dunia yang terus berubah dengan lebih bijaksana dan percaya diri.

Bagaimana Menggunakan Buku Ini Bersama Anak?

Buku ini dirancang sebagai teman bermain dan berdiskusi. Berikut beberapa cara untuk menikmatinya bersama putra-putri Anda:

1. **Baca Bersama (Read-Aloud):**

Jadikan momen membaca sebagai waktu berkualitas.
Bacakan cerita dengan ekspresif, biarkan imajinasi anak terbang bebas bersama tokoh-tokoh di dalamnya.

2. **Pemicu Diskusi Hangat:**

Setiap bab dilengkapi "Pojok Bertanya".
Gunakan pertanyaan-pertanyaan ini sebagai awal percakapan. Tidak ada jawaban "salah" atau "benar" di sini. Yang terpenting adalah proses berpikir, keberanian berpendapat, dan saling mendengarkan.
Biarkan anak mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban.

3. **Inspirasi Aktivitas Seru:**

Bagian "Asah Pikir & Main" menawarkan ide-ide kegiatan untuk memperdalam pemahaman.
Lakukan eksperimen kecil, bermain peran, atau berkreasi bersama.

4. **Menyesuaikan dengan Usia:**

Rentang usia 7-16 tahun mencakup tahap perkembangan yang beragam. Untuk anak yang lebih muda (7-10 tahun), fokuslah pada pemahaman cerita dan pertanyaan-pertanyaan yang lebih konkret.

lynk.id/digiteria

Ajak mereka menghubungkan dengan pengalaman sehari-hari. Untuk anak yang lebih besar (11-16 tahun), Anda bisa mendorong diskusi yang lebih mendalam, mengajak mereka menganalisis dilema yang lebih kompleks, dan mengartikulasikan argumen mereka. Jangan ragu untuk memilih atau menyesuaikan pertanyaan dan aktivitas yang paling relevan. Biarkan anak memilih pertanyaan mana yang paling menarik bagi mereka. Kedalaman refleksi akan tumbuh seiring usia dan pengalaman mereka.

5. **Hargai Setiap Pikiran:**

Tekankan bahwa setiap ide, setiap pertanyaan, dan setiap jawaban itu berharga.

Dunia filsafat adalah ruang aman untuk bertanya, meragu, dan berimajinasi tanpa takut dihakimi.

lynk.id/digitera

Sebuah Pesan untuk Pembaca Cilik Kita...

Hai, Petualang Pikiran!

Sudah siap untuk perjalanan seru?
Buku ini seperti peta harta karun ajaib. Bukan harta berupa emas atau permata, tapi harta yang jauh lebih hebat: ide-ide cemerlang, pertanyaan-pertanyaan menakjubkan, dan pemahaman baru tentang dirimu dan dunia di sekitarmu!

Di setiap halaman, kamu akan bertemu teman-teman baru, menjelajahi tempat-tempat aneh, dan memecahkan teka-teki pikiran. Jangan takut untuk bertanya "Kenapa begini?" atau "Bagaimana kalau begitu?". Justru, pertanyaan-pertanyaan itulah kunci untuk membuka pintu-pintu rahasia pengetahuan.

Selamat bertanya, selamat berimajinasi, dan selamat menemukan keajaiban dalam pikiranmu sendiri!

Semoga buku ini menjadi percikan kecil yang menyalakan api keingintahuan dan kecintaan pada belajar dalam diri anak-anak kita. Selamat berpetualang bersama!

Salam hangat,

Penulis

lyok.id/diterra

Bab 1: Kenapa Kita Bertanya "Kenapa"?

(Lila dan Kakek Penjelajah Pertanyaan)

Di sebuah rumah dengan taman yang rindang, tinggallah seorang gadis kecil bernama Lila. Rambutnya ikal seperti gulungan mie, matanya bulat dan bening, selalu siap menangkap hal-hal menarik di sekitarnya. Bagi Lila, dunia ini seperti buku cerita raksasa yang setiap halamannya penuh dengan gambar dan teka-teki. Dan teman terbaiknya untuk membaca buku cerita raksasa itu adalah Kakek Budi.

Kakek Budi memiliki senyum sehangat matahari pagi dan gudang cerita yang tak pernah habis di kepalanya. Sore itu, Lila sedang asyik bermain di bawah pohon nangka di sudut taman kesukaan mereka. Ia mengumpulkan daun-daun kering untuk dijadikan mahkota putri hutan, ketika sehelai daun nangka hijau segar jatuh tepat di pangkuannya.

Lila memandangi daun itu. Hijau. Seperti rumput di taman, seperti bayam di piring makannya. Lalu, ia teringat pita rambut ungunya yang paling ia sukai. "Kakek!" panggil Lila. Kakek Budi yang sedang menyiram tanaman bunga mawar merahnya menoleh. "Kakek, lihat daun ini. Kenapa ya, warnanya harus hijau? Kenapa tidak ungu seperti pita rambut kesukaanku? Atau kuning cerah seperti anak ayam tetangga?"

Kakek Budi mendekat, meletakkan penyiram airnya, lalu duduk di bangku kayu di sebelah Lila. Ia tidak langsung menjawab. Kakek Budi punya cara istimewa untuk menjawab pertanyaan Lila; ia seringkali justru melemparkan pertanyaan baru, seperti mengajak Lila bermain lempar bola pikiran.

"Pertanyaan yang sangat bagus, Bintang Kecilku," ujar Kakek sambil mengusap lembut rambut Lila. Matanya yang teduh menatap Lila dengan penuh perhatian. "Tapi, coba Kakek balik bertanya, memangnya kenapa kalau daun itu berwarna ungu seperti pitamu? Apa yang akan terjadi, ya?"

Lila memiringkan kepalanya, membayangkan. "Hmm, kalau daunnya ungu... mungkin ulat-ulat jadi tidak suka makan ya, Kek? Mereka kan biasanya suka yang hijau. Atau, bisa jadi kupu-kupu yang mencari nektar bunga jadi bingung! Mereka kira daun itu bunga lavender raksasa!" Lila terkikik membayangkan kupu-kupu yang kebingungan.

Kakek Budi tertawa kecil. "Itu imajinasi yang hebat! Nah, sekarang, bagaimana kalau kita jadi Detektif Daun hari ini? Misi pertama kita: selidiki, apakah semua daun di kebun ini warnanya benar-benar hanya hijau?"

Mata Lila langsung berbinar. "Asyiiik! Detektif Daun beraksi!"

Mereka pun memulai petualangan kecil di kebun Kakek. Lila memimpin di depan, Kakek Budi mengikuti dengan senyum sabar. "Lihat, Kek! Daun bayam ini hijaunya tua sekali, seperti hutan lebat!" seru Lila sambil menunjuk barisan bayam. Lalu mereka menemukan pohon pisang. "Kalau yang ini, hijaunya muda dan segar, seperti permen jeli rasa melon!" Petualangan berlanjut. Mereka menemukan daun puring yang seperti dilukis pelangi, ada hijau, kuning, merah, bahkan sedikit oranye. Ada juga tanaman hias yang daunnya berbulu halus seperti beludru, dan beberapa daun suplir yang sudah tua, warnanya berubah menjadi cokelat kehitaman.

"Wah, Kakek!" seru Lila, napasnya sedikit terengah karena bersemangat. "Ternyata dunia daun itu seperti pesta kostum, ya! Banyak sekali model dan warnanya! Tidak semuanya hijau polos!"

literasi.id/digiterra

"Tepat sekali, Detektif Lila!" kata Kakek. "Misi pertamamu berhasil. Sekarang, pertanyaan kedua untuk Detektif Daun: Menurutmu, sejak kapan ya daun-daun ini mulai berwarna seperti ini? Apakah sejak mereka masih bayi tunas yang mungil, atau warnanya baru muncul setelah mereka tumbuh besar dan dewasa?"

Lila terdiam lagi, matanya menatap tunas-tunas muda di ujung ranting pohon mangga. Pertanyaan Kakek membuatnya berpikir tentang waktu dan perubahan.

"Untuk menjawab itu, kita butuh alat bantu yang lebih canggih, Detektif," kata Kakek sambil mengedipkan mata. "Ayo, kita ke markas besar!"

Markas besar yang dimaksud Kakek adalah perpustakaan mininya di ruang kerja. Rak-rak kayu menjulang tinggi, penuh dengan buku-buku yang berbaris rapi. Baunya seperti kertas tua dan petualangan yang belum terungkap. Kakek dengan gesit mengambil sebuah buku besar yang sampulnya bergambar aneka tumbuhan dengan warna-warni indah.

Mereka duduk di karpet tebal, dan Kakek membuka halaman demi halaman. Ada gambar bunga, akar, batang, dan tentu saja, daun. Lila melihat gambar sel-sel daun yang diperbesar ribuan kali. Kakek menunjuk butiran-butiran kecil berwarna hijau di dalam sel itu. "Ini dia, Lila, namanya klorofil," jelas Kakek. "Bayangkan saja, setiap helai daun itu punya banyak sekali dapur super kecil. Nah, klorofil ini adalah koki berwarna hijau yang bertugas di dapur itu. Dengan bantuan sinar matahari, sang koki pembantu yang baik hati, Koki Hijau ini memasak makanan lezat untuk seluruh bagian pohon."

Mata Lila membelalak. "Jadi... daun itu punya dapur? Dan ada koki hijaunya? Keren sekali!" Ia jadi mengerti sekarang kenapa kebanyakan daun berwarna hijau. Itu karena ada si Koki Hijau yang sibuk bekerja.

Sore itu, Lila tidak hanya mendapatkan jawaban atas pertanyaannya. Ia merasa telah melakukan penemuan besar. "Kakek!" serunya gembira. "Ternyata mencari jawaban itu lebih seru daripada pertunjukan sulap! Kita seperti detektif sungguhan yang menemukan petunjuk-petunjuk baru, lalu menyatukannya jadi sebuah cerita!"

Kakek Budi tersenyum lebar. Hatinya hangat melihat binar kepuasan dan kegembiraan di mata cucunya. Lila bukan hanya menemukan jawaban, tapi ia telah menemukan sesuatu yang jauh lebih berharga: keasyikan dalam bertanya dan keajaiban dalam proses mencari tahu.

lynk.id/digiterra

Dunia Pertanyaan yang Dalam

Seperti Lila, kita semua punya banyak pertanyaan di kepala, kan? Bertanya "kenapa?" atau "bagaimana jika?" adalah cara kita menjelajahi dunia. Kakek Budi mengajak Lila untuk **bertanya dengan dalam**. Itu artinya, tidak berhenti pada satu jawaban saja, tapi terus menggali seperti mencari harta karun. Setiap pertanyaan baru adalah sekop kecil yang membawa kita lebih dekat pada pemahaman.

Selain itu, Kakek juga mengajak Lila untuk **berpikir jernih**, yaitu melihat sesuatu dari berbagai sisi. Tidak semua daun hijau, kan? Dengan melihat lebih teliti dan dari banyak sudut, pikiran kita jadi lebih terbuka dan tidak mudah mengambil kesimpulan. Bertanya "apa" (Apa warna daun ini?) itu penting, tapi bertanya "mengapa" (Mengapa warnanya hijau?) atau "bagaimana" (Bagaimana daun membuat makanan?) bisa membawa kita ke petualangan yang lebih seru!

Pojok Bertanya

Nah, sekarang giliranmu jadi penjelajah pertanyaan seperti Lila!

1. Menurutmu, apa pertanyaan paling aneh atau paling seru yang pernah kamu pikirkan?
Ceritakan, dong!

2. Kenapa ya Kakek Budi tidak langsung menjawab pertanyaan Lila tentang warna daun?
Apa tujuannya, menurutmu?

3. Apakah menurutmu semua pertanyaan di dunia ini harus punya satu jawaban yang pasti?
Kenapa begitu atau kenapa tidak?

lynr.id/digitera

4. Kalau kamu harus memilih, lebih seru mana: langsung diberi tahu jawabannya, atau mencari tahu jawabannya sendiri lewat petualangan bertanya?
Jelaskan alasanmu!

5. Jika kamu bisa bertanya satu hal pada alam semesta dan pasti dijawab,
apa yang akan kamu tanyakan?

Pikiran Menjadi Gambar

Bayangkan ini untuk membantumu mengerti:

- **Bertanya itu seperti memegang KUNCI AJAIB.**

Satu pertanyaan bisa membuka satu pintu.
Di balik pintu itu, mungkin ada lorong dengan banyak pintu lain!
Semakin banyak bertanya, semakin banyak pintu pengetahuan yang bisa kamu buka.

- **Pikiran kita seperti TAMAN yang subur.**

Pertanyaan-pertanyaanmu adalah BIBIT-BIBIT kecil.
Jika kamu rawat dengan rasa ingin tahu dan terus mencari jawabannya, bibit itu bisa tumbuh menjadi POHON IDE yang besar, rindang, dan berbuah lebat!

Mutiara Pikir

Ingatlah ini, Petualang Pikiran:
"Bertanya adalah langkah pertama untuk memahami dunia dan diri sendiri. Jadi, jangan pernah takut untuk bertanya!"

lyrakidsistera

Asah Pikir & Main

Yuk, latih jiwa detektifmu!

1. **Kotak Pertanyaan Ajaib:**

   ○ Siapkan potongan-potongan kertas kecil.

   ○ Setiap kamu (atau teman-temanmu) tuliskan 3 pertanyaan paling unik, aneh, atau paling membuat penasaran yang pernah kamu pikirkan. Tidak ada pertanyaan yang salah!

   ○ Lipat kertasnya dan masukkan ke dalam sebuah kotak atau topi.

   ○ Bergantian, ambil satu kertas dari kotak. Bacakan pertanyaannya dengan lantang.

   ○ Diskusikan bersama!
   Cobalah mencari jawabannya, berimajinasi, atau bahkan membuat cerita dari pertanyaan itu.

2. **Eksperimen Detektif Benda:**

   ○ Pilih satu benda apa saja di sekitarmu.
   Bisa pensil, sendok, batu, mainan kesukaanmu, atau apa pun!

   ○ Amati benda itu dengan saksama seolah kamu baru pertama kali melihatnya.

lynk.id/digitera

- Cobalah buat daftar minimal 10 pertanyaan berbeda tentang benda itu.

Contoh:

  - Dari bahan apa benda ini dibuat?
  - Siapa yang pertama kali menciptakan benda seperti ini?
  - Kenapa bentuknya seperti ini, bukan bentuk lain?
  - Apa jadinya kalau benda ini tidak pernah ada?
  - Bagaimana cara benda ini bekerja/digunakan?
  - Apakah benda ini bisa punya perasaan (kalau dia makhluk hidup)?

- Pilih satu pertanyaan yang paling menarik dan coba cari tahu jawabannya!

lynk.id/digiterra

Bab 2: Siapa Sih "Aku" Ini?

(Damar dan Senter Pikiran Ajaib)

Damar adalah seorang anak laki-laki yang suka melamun. Bukan melamun kosong, tapi lebih seperti seorang penjelajah yang sedang bertualang di dalam kepalanya sendiri. Kadang, saat Bu Guru sedang menjelaskan tentang perkalian di depan kelas, pikiran Damar sudah terbang jauh, membayangkan dirinya menjadi astronot yang mendarat di planet Mars. Atau, saat sedang menyusun balok-balok mainan, tiba-tiba ia terdiam, memikirkan kenapa kucing bisa melompat begitu tinggi.

Suatu sore, Damar sedang duduk di teras rumahnya, mengamati semut-semut yang berbaris rapi membawa remah-remah kue. Tiba-tiba, sebuah pikiran melintas di kepalanya, terang benderang seperti lampu sorot: *"Aku ingin sekali makan es krim cokelat yang ada di kulkas!"* Pikiran itu begitu jelas, seolah Damar bisa melihatnya tertulis di udara. Anehnya, Damar juga sadar bahwa *dirinya* sedang *memperhatikan* pikiran itu.

"Lho?" gumam Damar pelan. "Aku bisa melihat pikiranku sendiri?"

Sejak saat itu, Damar merasa seperti menemukan sebuah senter ajaib di dalam kepalanya. Bukan senter sungguhan yang mengeluarkan cahaya, tapi semacam "Senter Pikiran". Setiap kali ia mau, ia bisa menyalakan Senter Pikiran itu dan mengarahkannya ke dalam dirinya.

Ketika adiknya, Rina, tidak sengaja menyenggol menara baloknya hingga roboh, Damar merasakan sesuatu yang panas dan meledak-ledak di dadanya. *BRUK! GRRR!* Dengan Senter Pikirannya,

ia menyorot perasaan itu. "Oh," pikir Damar, "ini yang namanya rasa marah. Warnanya merah menyala dan rasanya seperti ingin berteriak." Ia sadar bahwa ia sedang marah, tetapi ia juga sadar bahwa *ia* sedang *mengamati* rasa marahnya.

Damar jadi suka bermain-main dengan Senter Pikirannya. Saat ia berhasil membuat layang-layang sendiri, ia menyalakan senternya. *HORE! AKU BISA!* Sebuah perasaan senang dan bangga menyelimutinya, hangat seperti pelukan Ibu. Damar tersenyum, "Ini rasa senang karena berhasil!" Saat ia sedang mengerjakan PR matematika yang sulit, Senter Pikirannya menangkap dua suara yang sedang berdebat di kepalanya. Suara pertama berkata, *"Ayo, Damar, selesaikan PR-mu! Tinggal sedikit lagi!"* Tapi suara kedua merengek, *"Aaah, tapi nonton video di youtube lebih menyenangkan! Nanti saja PR-nya!"* Damar jadi geli sendiri melihat kedua pikirannya itu seperti sedang tarik tambang.

Semakin sering Damar menggunakan Senter Pikirannya, semakin banyak hal yang ia temukan di dalam dirinya. Ada pikiran-pikiran yang datang dan pergi seperti awan di langit. Ada perasaan-perasaan yang berubah-ubah seperti cuaca. Ada ingatan-ingatan lama yang tiba-tiba muncul seperti foto kenangan.

Suatu malam, sebelum tidur, Damar menyalakan Senter Pikirannya sekali lagi. Ia melihat dirinya yang sedang berbaring di tempat tidur, lalu ia melihat pikirannya yang sedang memikirkan kejadian hari itu, lalu ia juga melihat perasaannya yang tenang dan mengantuk. Tiba-tiba, sebuah pertanyaan besar muncul di kepalanya, lebih terang dari semua pikiran sebelumnya: "Kalau aku bisa melihat pikiranku... kalau aku bisa merasakan perasaanku... dan kalau aku bisa sadar bahwa aku sedang berpikir dan merasa... lalu, 'aku' yang asli itu yang mana, ya? Apakah 'aku' ini sama dengan pikiranku? Atau sama

lynk.id/digiterra

dengan perasaanku? Atau... 'aku' ini adalah si pengamat yang memegang Senter Pikiran ini?"

Damar terdiam lama, memandang langit-langit kamarnya yang dihiasi stiker bintang-bintang yang menyala dalam gelap. Pertanyaan itu terasa begitu besar dan penuh misteri.

Siapa "Aku" di Balik Pikiran?

Petualangan Damar dengan Senter Pikirannya mengajak kita untuk bertanya: Siapa sih "aku" ini sebenarnya? Kamu pasti pernah sadar kalau kamu sedang berpikir, kan? Atau sadar kalau kamu sedang merasa senang, sedih, atau marah. Kemampuan untuk menyadari pikiran dan perasaan diri sendiri ini adalah keajaiban pertama untuk mengenal "diri". Ini disebut **kesadaran diri**.

Lalu, seperti Damar, kita juga bisa **berpikir tentang pikiran kita sendiri** (ini namanya metakognisi, kata yang keren ya?). Kita bisa bertanya, "Kenapa ya aku berpikir begini?" atau "Benarkah pikiranku ini?".

Jadi, apakah "diri" kita itu hanya tubuh kita? Ataukah pikiran-pikiran kita? Atau perasaan-perasaan kita? Atau mungkin, "diri" kita adalah sesuatu yang lebih dalam lagi, seperti Damar si pengamat yang memegang Senter Pikiran? Ini adalah pertanyaan besar yang sudah dipikirkan banyak orang sejak zaman dahulu!

Pojok Bertanya

Sekarang, coba nyalakan Senter Pikiranmu sendiri!

1. Pernahkah kamu, seperti Damar,
memperhatikan apa yang sedang kamu pikirkan atau rasakan?
Coba ceritakan satu pengalamanmu!

2. Kalau kamu sedang sangat marah atau sangat sedih,
apakah menurutmu "kamu" itu sama dengan "rasa marah" atau "rasa sedih" itu?
Atau ada bagian dari dirimu yang tetap tenang dan bisa mengamati?

3. Apakah pikiranmu pernah "berdebat" sendiri,
seperti Damar yang bingung antara mengerjakan PR atau nonton youtube?
Apa yang biasanya kamu lakukan saat itu?

4. Kalau rambutmu dipotong jadi pendek,
atau nanti saat kamu sudah tumbuh jadi dewasa dan penampilanmu berubah,
apakah "kamu" yang ada di dalam dirimu juga ikut berubah? Kenapa?

5. Bisakah kamu menyuruh pikiranmu untuk diam sama sekali,
tidak memikirkan apa-apa?
Coba deh, selama satu menit. Apa yang terjadi?

6. Saat kamu sedang melamun,
apa sih yang biasanya terjadi di dalam pikiranmu?
Ke mana saja pikiranmu berkelana?

lynk.id/digiterra

Pikiran Menjadi Gambar

Agar lebih mudah membayangkannya:

- **Pikiran kita itu seperti SUNGAI yang airnya terus mengalir.**

Kadang deras, kadang tenang. Kita bisa menjadi orang yang duduk di

tepi sungai, mengamati aliran air (pikiran) itu tanpa harus ikut hanyut di dalamnya.

- **"Diri" kita itu seperti RUMAH BESAR.**

Di dalamnya ada banyak ruangan: ada "Ruang Pikiran" tempat ide-ide muncul, ada "Ruang Perasaan" tempat berbagai emosi tinggal, ada "Ruang Ingatan" tempat kenangan disimpan. Dan mungkin, ada satu "Ruang Kendali" tempat si "Aku" sang pemilik rumah berada.

- **Kesadaran diri itu seperti CERMIN AJAIB di dalam kepalamu.**

Kamu bisa berkaca dan melihat "siapa" yang sedang berpikir, "siapa" yang sedang merasa.

Mutiara Pikir

Simpan baik-baik pemahaman ini ya:
"Aku punya pikiran dan perasaan, tapi aku lebih dari sekadar pikiranku dan perasaanku. Aku adalah pengamat yang bisa menyadari semuanya."

Asah Pikir & Main

Saatnya bermain dengan Senter Pikiranmu!

1. **Jurnal Pikiran Kilat:**
    - Siapkan kertas dan pensil/pulpen.
    - Selama 5 menit (pasang alarm ya!),

    coba tulis atau gambar semua hal yang muncul di pikiranmu.

lynk.id/digiterra

Jangan diedit, jangan khawatir kalau aneh atau tidak berurutan. Tulis saja apa adanya, secepat pikiranmu bergerak!

- Setelah selesai, baca lagi.

Apakah kamu menemukan sesuatu yang menarik tentang cara pikiranmu bekerja?

2. **Mencoba Menghentikan Pikiran (Meditasi Hening Sederhana):**

- Duduklah dengan tenang dan nyaman.

Pejamkan matamu kalau mau.

- Cobalah untuk tidak memikirkan apa-apa selama 1-2 menit. Fokus saja pada napasmu yang keluar masuk.

- Jika ada pikiran yang datang (dan pasti akan datang!), jangan marah atau kesal. Bayangkan saja pikiran itu seperti awan yang lewat di langit biru, lalu biarkan ia pergi. Kembali lagi fokus pada napasmu.

- Bagaimana rasanya? Apakah sulit?

3. **Diskusi Radio Pikiran:**

- Bayangkan pikiranmu adalah sebuah stasiun radio yang terus menyala.

Kadang memutar lagu gembira (pikiran senang), kadang lagu sedih (pikiran murung), kadang berita heboh (pikiran khawatir).

- Menurutmu, siapa yang menjadi penyiar di radio pikiranmu?

lynk.id/angitera

○ Bisakah kamu mengganti "saluran" atau "lagu" yang sedang diputar di radio pikiranmu?

Bagaimana caranya? Diskusikan dengan teman atau orang tuamu!

lynk.id/digitera

Bab 3: Nyata atau Khayalan?

(Petualangan di Negeri Mimpi Rino dan Rini)

Rino dan Rini adalah dua sahabat yang tak terpisahkan. Ke mana Rino pergi, di situ ada Rini. Apa yang Rini mainkan, Rino pasti ikut serta. Sore itu, matahari bersinar hangat, dan angin berdesir lembut menerbangkan layang-layang kertas buatan mereka tinggi di langit biru taman kota. Setelah berlarian kesana kemari mengejar layang-layang, mereka berdua merasa lelah. Di bawah pohon Akasia yang rindang, dengan alas rumput hijau yang empuk, mereka berbaring. Tak lama kemudian, mata mereka terasa berat, dan Zzzzz... Rino dan Rini pun tertidur pulas.

Ketika Rino membuka mata, ia terkejut. Ia masih di taman, Rini juga ada di sebelahnya, baru saja menguap lebar. Tapi... ada yang aneh. Pohon Akasia tempat mereka berteduh kini memiliki dua mata besar yang mengerjap dan sebuah mulut yang tersenyum lebar. "Selamat datang, anak-anak!" sapa pohon Akasia itu dengan suara berat dan ramah. Rini yang tadinya masih mengantuk langsung duduk tegak. "Pohon... bisa bicara?"

Belum hilang rasa kaget mereka, seekor tupai dengan bulu berwarna ungu lavender melompat turun dari dahan. "Tentu saja bisa!" kata si Tupai Ungu. "Di Negeri Lamunan Indah ini, semua bisa terjadi!" Rino dan Rini saling pandang. Negeri Lamunan Indah? Mereka melihat sekeliling. Awan di langit kini berbentuk seperti gulali kapas raksasa berwarna merah muda dan biru langit. Bangku-bangku taman terbuat dari roti jahe yang dihias permen warna-warni. Kupu-kupu yang terbang memiliki sayap pelangi yang meninggalkan jejak berkilauan di udara.

lynk.id/digiterra

"Wow!" seru Rino. Ia mencoba melompat, dan kakinya terasa ringan sekali. Dengan sedikit mengepakkan tangan, ia bisa melayang beberapa senti di atas tanah! Rini tak mau kalah. Ia mengepakkan tangannya lebih kuat, dan wusss! Ia terbang berputar-putar seperti balerina di udara. "Aku bisa terbang, Rino! Aku bisa terbang!" jeritnya gembira.

Mereka tertawa dan bermain sepuasnya. Rino dan Rini memetik awan gulali, rasanya manis dan langsung lumer di mulut. Mereka mengobrol dengan bunga-bunga matahari yang bisa menyanyikan lagu-lagu lucu. Si Tupai Ungu bahkan memberi mereka teka-teki yang jawabannya adalah "angin". Semuanya terasa begitu seru dan ajaib!

Tapi, setelah beberapa lama, Rini mulai merasa ada yang janggal. Ia melihat sebuah papan nama tergantung di dahan pohon Akasia yang bicara tadi. Ia mencoba membacanya. "Rino, lihat ini!" kata Rini sambil menunjuk. "Tulisannya... kok, menari-nari, ya? Hurufnya berubah-ubah terus!" Rino mendekat. Benar saja, huruf-huruf di papan itu seolah hidup, kadang membentuk kata "SELAMAT", sedetik kemudian berubah menjadi "TAMALES", lalu menjadi susunan huruf acak yang tak bisa dibaca.

Rino lalu melihat jam tangan mainan di pergelangan tangannya. Biasanya, jarum jam itu selalu ia arahkan ke angka favoritnya. Tapi sekarang, kedua jarum jam itu berputar kencang seperti baling-baling helikopter. "Jamku... rusak!" gumamnya cemas.

"Rino," bisik Rini, "jangan-jangan... jangan-jangan kita ini sedang bermimpi?" Rino terdiam. Ia teringat cerita Kakeknya, kalau di dalam mimpi, hal-hal aneh bisa terjadi. Ia mencubit lengannya sendiri. "Aduh!" pekiknya pelan. "Sakit!" "Tapi..." Rini melanjutkan dengan ragu, "bagaimana kalau rasa sakit ini juga bagian dari mimpi? Bagaimana kita tahu mana yang benar-benar nyata?"

lyk.id/literra

Mereka mulai mencari-cari "petunjuk" lain. "Kalau ini dunia nyata," kata Rino sambil mencoba terbang lagi, "aku pasti tidak bisa terbang sampai setinggi ini tanpa sayap!" Ia mencoba terbang lebih tinggi, namun tiba-tiba tubuhnya terasa berat dan ia hampir jatuh kalau saja awan gulali merah muda tidak dengan sigap menangkapnya. "Dan pohon itu," tambah Rini sambil menunjuk si Akasia bijak, "mana mungkin pohon bisa bicara dan memberi kita teka-teki kalau ini bukan mimpi?" Pohon Akasia itu hanya tersenyum penuh arti.

Perasaan seru tadi mulai bercampur dengan sedikit rasa bingung dan khawatir. Dunia di sekitar mereka masih terlihat indah dan ajaib, tapi pertanyaan "Apakah ini nyata?" terus berputar-putar di kepala mereka. "Bagaimana cara kita kembali?" tanya Rino. "Aku juga tidak tahu," jawab Rini. Matanya mulai berkaca-kaca.

Tiba-tiba, dunia gulali kapas dan pohon bicara itu mulai terasa berputar semakin kencang. Warna-warni menjadi kabur, suara-suara menjadi berdengung. Rino dan Rini merasa seperti ditarik oleh sebuah kekuatan tak terlihat, meluncur menembus lorong gelap yang berputar...

Dan... Pluk! Rino merasakan pipinya menempel pada sesuatu yang kasar dan sedikit gatal. Ia membuka mata. Rumput! Ia ada di taman, di bawah pohon Akasia yang sama. Rini masih tertidur di sebelahnya, menggumamkan sesuatu tentang tupai ungu. Matahari sudah sedikit condong ke barat.

"Rini! Rini, bangun!" Rino mengguncang pelan bahu sahabatnya. Rini membuka mata, mengerjap beberapa kali. "Eh? Rino? Kita di mana? Tadi... tadi aku terbang..." Rino tersenyum lega. "Kita cuma mimpi, Rin."

Nyata, Mimpi, atau Ilusi?

Petualangan Rino dan Rini di Negeri Lamunan Indah seru sekali, ya? Tapi juga membingungkan! Mereka kesulitan membedakan mana **dunia nyata** dan mana **dunia mimpi**. Di dalam mimpi, semua terasa mungkin. Pohon bisa bicara, kita bisa terbang, dan aturan-aturan dunia nyata seolah tidak berlaku.

Kadang, saat kita bangun tidur pun, kita masih merasa bingung, "Tadi itu mimpi atau kejadian sungguhan, ya?" Selain mimpi, kadang mata atau telinga kita juga bisa "tertipu". Ini namanya **ilusi**. Misalnya, saat kita melihat genangan air di jalan aspal yang panas dari kejauhan, padahal sebenarnya tidak ada air. Atau saat kita salah dengar nama kita dipanggil padahal tidak ada siapa-siapa.

Lalu, bagaimana kita tahu sesuatu itu **benar** atau **nyata**? Ini adalah pertanyaan yang membuat para filsuf berpikir keras selama ribuan tahun! Bahkan ada filsuf bernama Plato yang pernah bercerita tentang orang-orang yang seumur hidupnya hanya melihat bayangan di dinding gua. Mereka mengira bayangan itu adalah kenyataan, padahal dunia nyata yang sesungguhnya ada di luar gua. Cerita ini mengajak kita untuk bertanya, "Apakah yang kita lihat dan alami ini sudah pasti kenyataan?"

lynk.id/digiterra

Pojok Bertanya

Ayo, kita pikirkan bersama pengalaman kita sendiri!

1. Bagaimana caramu biasanya membedakan mimpi dan kenyataan saat kamu baru saja bangun tidur?
Apa saja "petunjuk" yang kamu gunakan?

2. Pernahkah kamu mengalami ilusi, seperti salah lihat atau salah dengar sesuatu?
Ceritakan dong, apa yang terjadi!

3. Menurutmu, jika semua temanmu bilang kalau gajah itu bisa terbang, apakah itu berarti gajah benar-benar bisa terbang? Kenapa?

4. Apa sih yang membuat sesuatu itu terasa "nyata" buatmu? Apakah karena bisa dilihat? Bisa disentuh? Atau ada hal lain?

5. Kalau kamu punya satu "alat tes kenyataan" yang super canggih,
bagaimana cara kerja alat itu untuk membedakan mimpi dan dunia nyata?

Pikiran Menjadi Gambar

Coba bayangkan ini agar lebih mudah dipahami:

- **Indra kita (mata, telinga, hidung, kulit, lidah) itu seperti JENDELA untuk melihat dunia.**

Lewat jendela itulah kita tahu apa yang ada di luar.
Tapi, kadang jendela itu bisa kotor, buram, atau kacanya sedikit melengkung, sehingga apa yang kita lihat jadi sedikit berbeda dari aslinya (itulah ilusi!).

- **Mimpi itu seperti BIOSKOP PRIBADI di dalam kepala kita.**

Kita jadi sutradara, pemain, sekaligus penontonnya!
Ceritanya bisa macam-macam, kadang seru, kadang aneh, kadang seram. Tapi begitu lampu bioskop (mata kita) menyala, pertunjukan pun selesai.

lynk.id/digiterra

Mutiara Pikir

Ini dia mutiara untuk hari ini:
"Kita boleh saja meragukan apa yang kita lihat atau dengar. Keraguan itu seperti senter kecil yang membantu kita mencari tahu mana yang mimpi, mana yang ilusi, dan mana yang sungguh-sungguh nyata."

Asah Pikir & Main

Saatnya jadi detektif kenyataan!

1. **Eksperimen Ilusi Optik Sederhana:**

    - Ajak orang tuamu mencari contoh-contoh gambar ilusi optik di internet
    (misalnya: gambar yang bisa terlihat seperti dua benda berbeda, garis lurus yang terlihat bengkok, atau benda yang terlihat bergerak padahal diam).

    - Amati baik-baik.
    Kenapa ya mata kita bisa "tertipu" oleh gambar-gambar itu? Diskusikan bersama!

2. **Tes Realitas Ala Detektif:**

    - Ingat-ingat satu mimpimu yang paling aneh atau paling jelas.

    - Coba lakukan beberapa "tes realitas" yang mungkin dilakukan Rino dan Rini jika mereka lebih tenang:

        - **Tes Membaca:**
        Di mimpimu, apakah kamu bisa membaca tulisan dengan jelas?

lynk.id/digitera

Apakah tulisannya tetap sama atau berubah-ubah? (Di mimpi, tulisan seringkali tidak stabil).

- **Tes Jam:**

Jika ada jam di mimpimu,
apakah waktunya berjalan normal? Atau jarumnya aneh?

- **Tes Logika Aneh:**

Apakah ada hal-hal di mimpimu yang sangat tidak mungkin terjadi di dunia nyata
(seperti kamu bisa bicara dengan hewan, atau terbang tanpa alat)?

- Apa hasil tesmu?

3. **Cerita Detektif Realitas:**

- Minta orang tua atau gurumu menceritakan sebuah kisah pendek yang sedikit ambigu (tidak jelas apakah itu mimpi atau kejadian nyata).

- Tugasmu adalah mencari "petunjuk-petunjuk" di dalam cerita itu.

- Setelah itu, berikan pendapatmu: apakah cerita itu terjadi di dunia mimpi atau dunia nyata?
Jelaskan alasanmu!

lynk.id/digitera

Bab 4: Kalau Jujur, Memangnya Kenapa?

(Momo, Kucing Ajaib yang Suka Kejujuran)

Mia memiliki seekor kucing yang sangat istimewa bernama Momo. Bulu Momo seputih salju, matanya sebiru langit di musim kemarau, dan yang paling ajaib, Momo bisa berbicara! Bukan hanya "meong" biasa, tapi berbicara seperti manusia, lengkap dengan pendapat dan nasihat-nasihatnya yang kadang lucu, kadang sangat bijaksana. Tapi, ada satu syarat agar keajaiban itu bekerja: Momo hanya akan berbicara jika udara di sekitarnya dipenuhi dengan kejujuran. Jika ada yang berbohong, sekecil apapun, suara merdu Momo akan hilang, berganti "meong" lirih seperti kucing biasa. Seluruh keluarga Mia tahu "aturan ajaib" Momo ini.

Suatu pagi, saat Mia sedang sarapan sambil mengerjakan teka-teki silang, Momo melompat ke atas meja. "Mia," katanya dengan nada serius seorang profesor, "jawaban nomor lima menurun itu bukan 'pisang goreng', tapi 'patung perunggu'. Percayalah, aku lebih ahli soal perunggu daripada kamu soal pisang." Mia tertawa, memang, Momo seringkali membuatnya tersenyum dengan komentar-komentarnya yang tak terduga.

Namun, sore harinya, suasana ceria itu berubah. Mia sedang asyik bermain bola pantul di dalam ruang keluarga. Padahal, Ibu sudah berulang kali mengingatkan, "Mia, kalau main bola di luar, ya. Di dalam banyak barang pecah belah." Tapi Mia lupa. Bola itu memantul tak terkendali, mengenai meja kecil di sudut ruangan, dan... *PRAAANG!* Vas keramik biru kesayangan Ibu, hadiah dari Nenek, jatuh dan pecah berkeping-keping.

lynk.id/digiteca

Jantung Mia berdegup kencang. Keringat dingin mulai membasahi dahinya. Ia tahu Ibu akan sangat sedih, mungkin juga marah. Tepat saat itu, Ibu masuk ke ruangan, kaget mendengar suara pecahan. "Mia, ada apa ini? Suara apa tadi yang pecah?" tanya Ibu dengan cemas.

Mia panik. Dalam sekejap, sebuah ide buruk melintas di kepalanya. "Bukan... bukan Mia, Bu!" katanya tergagap. "Tadi... tadi ada kucing tetangga, si Belang, masuk lewat jendela. Dia lompat ke meja, terus menyenggol vasnya!"

Momo, yang sedang tidur-tiduran di atas sofa, langsung membuka matanya lebar-lebar. Ia terlihat kaget. Ia membuka mulutnya, seolah ingin mengatakan sesuatu yang penting, seperti biasanya. Tapi yang keluar hanyalah... "Me...meooow..." Suara itu begitu pelan, nyaris tak terdengar, dan penuh kesedihan. Seketika, wajah Momo yang biasanya cerah menjadi muram. Keajaiban suaranya lenyap.

Mia terpaku. Ia langsung sadar apa yang telah terjadi. Kebohongannya telah membuat Momo kehilangan suaranya. Perasaan bersalah menusuk hatinya, dua kali lipat: bersalah karena telah memecahkan vas kesayangan Ibu, dan bersalah karena telah membuat sahabat ajaibnya bungkam.

"Momo..." panggil Mia lirih. "Momo, maafkan aku. Ayo dong, bicara lagi..." Tapi Momo hanya menatapnya dengan mata birunya yang kini tampak redup, lalu mengeong lagi, lebih pelan dari sebelumnya.

Hari-hari berikutnya terasa sangat sepi bagi Mia. Tak ada lagi celotehan lucu Momo saat ia pulang sekolah. Tak ada lagi nasihat bijak Momo saat ia bingung memilih baju. Tak ada lagi nyanyian-nyanyian aneh Momo di pagi hari. Mia mencoba segalanya. Ia memberikan Momo ikan tuna kesukaannya, ia membacakan

lynk.id/dasierra

cerita-cerita petualangan (yang biasanya dikomentari Momo dengan seru), bahkan ia mencoba bertanya pertanyaan-pertanyaan mudah dengan harapan Momo akan terpancing menjawab. Tapi Momo tetap diam, hanya mengeong sesekali. Keheningan Momo menjadi beban berat yang tak terlihat di pundak Mia.

Mia tak tahan lagi. Rasa bersalah itu seperti batu besar yang menghimpit dadanya. Suatu sore, ia memberanikan diri menghampiri Ibu yang sedang melipat baju di kamar. Dengan suara bergetar dan mata berkaca-kaca, Mia berkata, "Ibu... maafkan Mia. Sebenarnya... sebenarnya Mia yang tidak sengaja memecahkan vas biru Ibu waktu itu. Mia main bola di dalam rumah. Bukan Si Belang..." Air mata Mia akhirnya tumpah. Ia menangis sesenggukan di pelukan Ibunya.

Ibu mendengarkan dengan sabar. Ia membelai rambut Mia dengan lembut. "Terima kasih sudah berkata jujur, Sayang," kata Ibu pelan. "Ibu memang sedih vas itu pecah, karena itu kenangan dari Nenek. Tapi, Ibu akan jauh lebih sedih dan kecewa kalau kamu terus berbohong. Vas itu mungkin tidak bisa kembali utuh, tapi kepercayaan itu jauh lebih berharga, dan kejujuranmu ini memperbaiki kepercayaan itu."

Tepat saat Ibu selesai berbicara, sebuah suara yang jernih dan sedikit ketus terdengar dari kolong tempat tidur. "Nah, begitu dong baru benar! Sudah kubilang berkali-kali, jujur itu rasanya lebih ringan daripada harus menyeret buntut gajah ke mana-mana!" Mia dan Ibu terkejut, lalu tersenyum lebar. Itu suara Momo! Lantang dan jelas seperti sedia kala! Momo keluar dari kolong tempat tidur, meregangkan tubuhnya dengan anggun, lalu melompat ke pangkuan Mia. "Lain kali," lanjut Momo sambil menjilati kumisnya, "kalau mau main bola, lebih aman di lapangan, Nona Kecil. Oh ya, sebagai hadiah kejujuran, bagaimana kalau kita berbagi sedikit biskuit ikan asin nanti malam?"

Mia tertawa sambil menangis, memeluk Momo erat-erat. Beban berat di dadanya seolah terbang menghilang. Ibu tersenyum melihat mereka berdua. Vas kesayangannya memang pecah, tapi sore itu, ada sesuatu yang jauh lebih berharga telah diperbaiki di rumah mereka: kejujuran dan kepercayaan. Dan tentu saja, kembalinya suara ajaib Momo.

Jujur Itu Apa Sih Gunanya?

Cerita Mia dan Momo tadi seru, ya? Momo si kucing ajaib hanya mau bicara kalau semua orang di sekitarnya jujur. Kisah ini mengingatkan kita tentang pentingnya **kejujuran**. Kejujuran itu artinya berkata apa adanya, tidak mengarang-ngarang cerita, dan mengakui kesalahan jika kita berbuat salah.

Tapi kenapa sih kita harus jujur? Pertama, seperti yang dirasakan Mia, berbohong itu rasanya tidak enak. Ada beban berat yang harus kita bawa. Kedua, kejujuran itu membangun **nilai** kepercayaan. Kalau kita selalu jujur, orang lain akan percaya pada kita. Sebaliknya, kalau kita sering berbohong, kepercayaan orang bisa hilang. Dan kalau kepercayaan sudah hilang, susah sekali lho untuk mendapatkannya kembali. Kejujuran juga berhubungan dengan **etika**, yaitu pemahaman kita tentang mana yang baik dan mana yang buruk. Berkata jujur biasanya dianggap sebagai perbuatan baik. Selain itu, jujur juga berarti kita berani **bertanggung jawab** atas apa yang kita lakukan.

lynk id/digiterra

Pojok Bertanya

Ayo, kita pikirkan bersama tentang kejujuran!

1. Menurutmu, kenapa ya Momo si kucing ajaib hanya mau bicara kalau orang di sekitarnya berkata jujur? Apa hubungan antara kejujuran dan "keajaiban"?

2. Bagaimana perasaanmu kalau ada temanmu yang berbohong padamu? Apa yang biasanya kamu lakukan?

3. Apakah menurutmu ada saat-saat tertentu di mana berbohong itu "diperbolehkan" atau bahkan "baik"? Misalnya, untuk memberi kejutan ulang tahun, atau untuk tidak menyakiti perasaan orang lain. Kapan dan kenapa ya? Ini pertanyaan yang sulit, lho!

4. Menurut pengalamanmu, lebih mudah mana: berkata jujur terus terang, atau sedikit berbohong untuk menghindari masalah? Kenapa kamu merasa begitu?

5. Apa rasanya di dalam hatimu saat kamu berhasil berkata jujur meskipun itu sulit (misalnya, saat mengakui kesalahan)?

Pikiran Menjadi Gambar

Biar lebih gampang membayangkannya:

- **Kejujuran itu seperti LEM SUPER yang sangat kuat.**

Lem ini merekatkan hubungan kita dengan teman, keluarga, dan orang lain. Sekali kita berbohong, lem itu bisa retak atau bahkan lepas.

lynk.id/digiterra

- **Satu kebohongan kecil itu seperti sehelai BENANG KUSUT.**

Kalau kita coba tutupi dengan kebohongan lain, benangnya akan semakin kusut dan rumit, susah sekali untuk diurai kembali.

Mutiara Pikir

Ingatlah selalu pesan ini:
"Kejujuran membangun jembatan kepercayaan yang kokoh. Sekali jembatan itu runtuh karena kebohongan, butuh waktu dan usaha besar untuk membangunnya kembali."

Asah Pikir & Main

Yuk, kita asah "otot kejujuran" kita!

1. **Permainan: Dua Benar Satu Bohong**
    - Ajak teman-temanmu atau keluargamu bermain.
    - Setiap orang secara bergiliran mengatakan tiga hal tentang dirinya:
    dua hal adalah kebenaran, dan satu hal adalah kebohongan.
    - Orang lain harus menebak,
    mana pernyataan yang merupakan kebohongan.
    - Setelah tebakan,
    si pembicara harus mengungkapkan mana yang benar dan mana yang bohong.
    - Permainan ini seru untuk melatih kita mengenali kejujuran dan juga melihat betapa mudahnya kita membuat cerita bohong

lynk.id/digiterra

(tapi ingat, ini hanya permainan ya!).

2. **Diskusi Dilema Kecil:**

○ Bayangkan skenario ini:

Kamu melihat temanmu menyontek saat ulangan.
Gurumu tidak melihatnya. Setelah ulangan selesai, temanmu memohon padamu untuk tidak memberitahu guru.
Apa yang akan kamu lakukan? Apakah kamu akan jujur pada guru? Atau diam saja demi temanmu? Atau ada pilihan lain?

○ Diskusikan pilihan-pilihan ini bersama teman atau orang tuamu. Tidak ada jawaban yang mutlak benar atau salah, yang penting adalah alasan di balik pilihanmu.

lynk.id/digiterra

Bab 5: Roti Dibagi Dua, Sama Rasa?

(Ayunan Satu untuk Semua di Desa Pelangi)

Desa Pelangi adalah sebuah desa yang riang. Rumah-rumahnya dicat warna-warni seperti pelangi, tamannya hijau subur, dan anak-anaknya selalu penuh tawa. Suatu hari, ada kabar gembira! Pak Lurah memasang sebuah ayunan baru di taman desa. Ayunannya terbuat dari kayu jati yang kuat, dicat merah menyala, dan hanya ada... satu buah saja.

Seketika, taman desa menjadi pusat perhatian. Semua anak Desa Pelangi berlarian menuju ayunan baru itu. Ada Kiki, yang paling besar dan paling kuat di antara mereka. Ada Dodo, si bungsu yang tubuhnya mungil dan sifatnya pemalu. Ada Lia yang sabar, ada Beni yang suaranya paling lantang, dan banyak lagi.

"Aku duluan!" seru Kiki, sambil berlari kencang mendahului yang lain. Dengan sigap, ia langsung duduk di ayunan dan mulai berayun tinggi-tinggi. "Horeee! Asyik sekali!" teriaknya sambil tertawa. Anak-anak lain mengerumuni ayunan, menunggu giliran. Tapi Kiki sepertinya lupa waktu. Ia terus saja berayun, semakin tinggi, semakin kencang. Dodo berdiri paling belakang, tubuh kecilnya hampir tak terlihat. Ia memandangi Kiki dengan mata berbinar, sangat ingin mencoba ayunan itu. Tapi ia terlalu malu untuk meminta.

"Kiki, gantian dong!" teriak Beni tak sabar. "Kamu sudah lama sekali!" Lia yang sabar mencoba menenangkan, "Sabar, Beni. Nanti juga Kiki turun." Tapi Kiki tak peduli. "Sebentar lagi! Aku kan yang paling kuat, jadi aku yang paling berhak main duluan dan paling lama!" jawabnya seenaknya.

Suasana di taman yang tadinya ceria mulai berubah. Ada yang cemberut, ada yang mulai mendorong-dorong. Dodo, yang sudah menunggu lama dan tak kunjung dapat giliran, matanya mulai berkaca-kaca. Isak tangisnya yang pelan terdengar di antara keributan. Ayunan yang seharusnya membawa kegembiraan, kini malah menjadi sumber pertengkaran.

Dari kejauhan, Nenek Rumi memperhatikan tingkah anak-anak itu. Nenek Rumi adalah perempuan paling tua di Desa Pelangi, rambutnya sudah putih seperti kapas, tapi matanya selalu bersinar penuh kearifan. Ia sering duduk di bangku taman sambil merajut syal warna-warni. Dengan lembut, Nenek Rumi memanggil anak-anak itu. "Anak-anak Desa Pelangi yang Nenek sayangi, ayo sini sebentar. Nenek punya benang kusut, mungkin kalian bisa bantu Nenek mengurainya."

Anak-anak mendekat, wajah mereka masih cemberut. Nenek Rumi tersenyum. "Ada apa ini ramai-ramai? Sepertinya benang di taman ini lebih kusut daripada benang rajutan Nenek, ya?" Satu per satu, anak-anak menceritakan kekesalan mereka. Kiki membela diri, "Aku kan cuma mau main, Nek! Aku yang sampai duluan!" Dodo, dengan suara lirih, akhirnya berani berkata, "Aku... aku juga mau main ayunan, Nek. Tapi tidak pernah dapat giliran." Beni dan Lia pun ikut menambahkan keluhan mereka.

Nenek Rumi mendengarkan dengan sabar setiap cerita. Setelah semua selesai bicara, Nenek Rumi bertanya dengan lembut, "Menurut kalian, apa sih yang namanya 'adil' itu?" Anak-anak terdiam, saling pandang. "Apakah adil jika hanya yang paling kuat atau paling cepat yang selalu dapat giliran?" lanjut Nenek Rumi. "Apakah adil jika ada yang bermain sangat lama, sementara yang lain hanya bisa menonton dan sedih seperti Dodo?" Nenek Rumi menatap Dodo yang masih sesenggukan. "Coba, Kiki, Beni, Lia, bayangkan kalau kalian jadi Dodo.

lynk.id/digitora

Seharian menunggu, ingin sekali mencoba ayunan baru, tapi tidak pernah kesampaian. Bagaimana rasanya?"

Kiki terdiam. Ia melirik Dodo yang menyeka air matanya. Tiba-tiba, ia merasa sedikit tidak enak hati. "Nah," kata Nenek Rumi lagi, "adil itu bukan hanya soal siapa yang duluan atau siapa yang paling kuat. Adil itu ketika semua orang merasa didengarkan, dihargai, dan mendapat kesempatan yang pantas. Adil itu ketika semua bisa ikut tersenyum."

"Lalu, bagaimana caranya supaya adil, Nek?" tanya Lia. "Nenek percaya, anak-anak pintar Desa Pelangi pasti bisa menemukan caranya bersama-sama," jawab Nenek Rumi sambil tersenyum. "Coba kalian diskusikan. Bagaimana aturan main ayunan ini agar semua bisa senang dan merasa adil?"

Anak-anak mulai berbisik-bisik. Awalnya ragu, tapi kemudian ide-ide mulai bermunculan. "Bagaimana kalau gantian setiap sepuluh hitungan?" usul Beni. "Sepuluh hitungan terlalu sebentar!" protes Kiki. "Baru juga mau tinggi!" "Bagaimana kalau yang paling kecil main duluan?" usul Lia sambil melirik Dodo. "Nanti kalau yang kecil terus, yang besar kapan?" sahut yang lain. "Kita bikin jadwal saja!" "Atau kita pakai undian setiap pagi!"

Nenek Rumi tersenyum melihat mereka mulai berdiskusi dengan sungguh-sungguh. Ia membantu mereka menimbang-nimbang setiap usulan. Akhirnya, setelah berdiskusi cukup lama, mereka sepakat. "Begini saja!" kata Kiki lantang, ia tampak sudah menemukan pencerahan. "Kita mainnya gantian. Setiap anak boleh main selama menyanyikan tiga lagu 'Pelangi-Pelangi'. Nanti ada yang bertugas menghitung lagunya!" "Dan," tambah Lia, "supaya Dodo dan anak-anak kecil lainnya pasti kebagian, setiap pagi, tiga giliran pertama khusus untuk mereka!" Semua anak bersorak setuju. Bahkan Dodo pun ikut tersenyum lebar, matanya tak lagi berkaca-kaca.

Mereka segera mencoba aturan baru itu. Awalnya sedikit kaku, tapi lama-kelamaan semua berjalan lancar. Ada yang bertugas menyanyikan lagu, ada yang mengingatkan jika waktunya sudah habis. Kiki, yang tadinya paling ingin menang sendiri, kini malah ikut membantu mengatur giliran. Dan yang paling penting, Dodo akhirnya bisa merasakan serunya berayun tinggi di ayunan merah itu, tawanya terdengar riang di seluruh taman.

Taman Desa Pelangi kembali ceria. Ayunan yang tadinya menjadi sumber pertengkaran, kini menjadi simbol kebersamaan. Nenek Rumi tersenyum dari bangkunya, melanjutkan rajutannya. "Lihat, kan?" gumamnya pelan, "Kalau kita mau berbagi dan memikirkan perasaan orang lain, semua jadi lebih indah."

Adil Itu Apa, Sih?

Seru ya cerita anak-anak Desa Pelangi? Mereka akhirnya menemukan cara agar semua bisa bermain ayunan dengan **adil**. Tapi, apa sih sebenarnya adil itu? Adil bukan berarti semua orang harus selalu dapat bagian yang sama persis. Bayangkan, apakah adil kalau porsi makan bayi sama dengan porsi makan orang dewasa? Tentu tidak, kan? Bayi butuhnya sedikit, orang dewasa butuhnya lebih banyak.

Adil itu lebih tentang **kesempatan yang sama** dan **mempertimbangkan kebutuhan setiap orang**. Seperti di Desa Pelangi, semua anak dapat kesempatan bermain ayunan, meskipun Dodo yang lebih kecil dapat perhatian khusus. Untuk bisa adil, kita juga perlu **berbagi** dan punya **empati**. Empati itu artinya kita mencoba merasakan apa yang dirasakan orang lain. Seperti Kiki yang akhirnya mengerti perasaan Dodo. Kalau kita bisa berempati, kita jadi lebih mudah untuk berlaku adil.

lynk.id/digitera

Adil itu juga bukan berarti "enak buat aku saja". Kadang, untuk mencapai keadilan, kita perlu sedikit mengalah atau berkompromi, demi kebaikan bersama.

Pojok Bertanya

Sekarang, giliranmu memikirkan tentang keadilan!

1. Menurutmu, apa sih arti "adil" dengan kata-katamu sendiri?

2. Apakah adil itu selalu berarti "membagi sama rata"? Berikan contoh kapan "sama rata" itu adil, dan kapan "sama rata" itu justru tidak adil!

3. Bagaimana perasaan Dodo saat ia tidak kebagian main ayunan? Dan bagaimana perasaan Kiki saat ia bisa main sepuasnya tapi teman-temannya cemberut?

4. Jika kamu ada di Desa Pelangi sebelum Nenek Rumi datang, solusi apa yang akan kamu usulkan agar semua anak bisa bermain ayunan dengan adil dan senang?

5. Apa bedanya antara "ini adil untuk semua" dengan "ini enak buat aku"? Pernahkah kamu mengalami situasi di mana keinginanmu sendiri bertentangan dengan apa yang adil untuk orang lain?

Pikiran Menjadi Gambar

Agar lebih mudah dipahami, bayangkan ini:

- **Keadilan itu seperti WASIT dalam pertandingan sepak bola.** Tugas wasit bukan memenangkan salah satu tim, tapi memastikan

semua pemain mengikuti aturan main yang sama, tidak ada yang curang, dan pertandingan berjalan dengan baik untuk semua.

- **Empati itu seperti memakai KACAMATA orang lain.**

Saat kita memakai kacamata itu, kita jadi bisa melihat dunia dari sudut pandang dia, merasakan apa yang dia rasakan, dan mengerti kenapa dia bertindak begitu.

- **Adil itu seperti membagi KUE ULANG TAHUN.**

Potongannya mungkin tidak selalu sama besar ukurannya, tapi semua yang hadir merasa senang karena mendapat bagian dan ikut merayakan bersama.

Mutiara Pikir

Ini dia mutiara yang bisa kamu simpan:
"Adil itu ketika semua orang merasa didengarkan, dihargai, dan mendapat kesempatan yang pantas untuk ikut tersenyum bersama."

Asah Pikir & Main

Yuk, kita coba jadi pencipta keadilan!

1. **Diskusi Pembagian Harta Karun:**
    - Bayangkan kamu dan tiga orang temanmu menemukan sebuah kotak berisi harta karun.
    Isinya: 10 keping emas mainan, 1 buah kompas ajaib yang bisa menunjukkan jalan, dan 1 peta menuju air terjun permen.

lynk.id/digiterra

- Bagaimana cara kalian membagi harta karun itu seadil-adilnya?
  Diskusikan dengan teman-temanmu atau keluargamu.
  Apa saja faktor yang perlu dipertimbangkan?
  Apakah semua harus dapat bagian yang sama, atau ada cara lain yang lebih adil?

2. **Membuat Aturan Main yang Adil di Kelas/Rumah:**

   - Coba perhatikan di kelas atau di rumahmu.
     Apakah ada kegiatan atau penggunaan barang bersama yang sering menimbulkan pertengkaran atau rasa tidak adil (misalnya: giliran memakai handphone, memilih saluran TV, giliran piket kelas)?

   - Diskusikan bersama teman sekelas atau anggota keluargamu.
     Cobalah buat aturan baru yang menurut kalian lebih adil dan bisa membuat semua orang merasa lebih nyaman dan dihargai.
     Tulis aturan itu dan tempel di tempat yang mudah terlihat!

3. **Pembagian Sumber Daya Terbatas (Permainan Peran):**

   - Kumpulkan beberapa benda kecil (misalnya permen, stiker, atau kelereng) dalam jumlah terbatas (misalnya, hanya ada 7 permen untuk 3 anak).

   - Minta anak-anak berperan dan memutuskan bagaimana cara membagi permen tersebut seadil mungkin.
     Biarkan mereka berdiskusi dan mencari solusi.
     Amati prosesnya dan diskusikan hasilnya.

lynk.id/digiterra

Bab 6: Kenapa Kacamata Kita Beda Warna?

(Arga dan Kacamata Pelangi Ajaib)

Arga adalah anak yang pendiam dan suka memperhatikan hal-hal kecil. Sementara teman-temannya asyik bermain bola, Arga mungkin sedang mengamati semut yang berbaris rapi, atau pola rumit pada sayap kupu-kupu. Suatu hari, saat membantu Kakek membersihkan gudang tua yang penuh debu dan barang-barang antik, Arga menemukan sebuah kotak kayu kecil. Di dalamnya, tergeletak sepasang kacamata dengan bingkai bundar yang aneh dan lensa yang tampak biasa saja.

Karena penasaran, Arga membersihkan debu dari kacamata itu dan mencobanya. Seketika, dunia di sekelilingnya berubah! Gudang yang tadinya tampak suram dan kelabu, kini berkilauan dengan sejuta warna yang tak pernah ia lihat sebelumnya. Debu-debu yang beterbangan di udara tampak seperti serbuk bintang pelangi. Sarang laba-laba di sudut ruangan berkilau seperti terbuat dari benang perak. Bahkan tumpukan koran bekas pun memancarkan warna-warni lembut yang indah. Arga terpesona. Ia merasa seperti masuk ke dalam lukisan paling menakjubkan. Ini adalah "Kacamata Pelangi" ajaib miliknya!

Dengan gembira, Arga berlari keluar untuk menunjukkan kacamata itu kepada teman-temannya. Yang pertama ia temui adalah Sisi. Sisi adalah gadis yang lembut dan perasa, kadang ia terlihat sedikit murung, seolah sedang memikirkan sesuatu yang dalam. "Sisi, Sisi, lihat ini!" seru Arga. "Aku menemukan kacamata ajaib! Coba pakai, deh!" Sisi menerima kacamata itu dan memakainya dengan ragu. "Wah," bisik Sisi pelan, matanya sedikit membesar. "Semuanya...

semuanya jadi berwarna biru, Arga. Biru seperti langit senja yang tenang, atau seperti dalamnya lautan. Rasanya damai sekali..." Arga mengernyit. "Biru? Tapi tadi aku melihatnya pelangi!"

Kemudian datanglah Bayu, teman mereka yang selalu ceria, penuh energi, dan suka hal-hal yang meriah. "Ada apa ini seru-seru?" tanya Bayu. "Bayu, coba kacamata ini!" kata Arga, masih sedikit bingung. Bayu dengan antusias memakai kacamata itu. "WOW! Keren banget, Ga! Semuanya jadi kuning keemasan! Seperti matahari pagi yang cerah, atau seperti padang bunga matahari! Rasanya jadi semangat dan ingin menari!" Bayu tertawa riang. Arga semakin bingung. "Kuning? Tadi Sisi melihatnya biru, aku melihatnya pelangi. Bagaimana bisa kacamata yang sama menunjukkan warna yang berbeda-beda?"

Mereka bertiga duduk di bawah pohon, memandangi kacamata aneh itu. "Mungkin kacamatanya rusak?" kata Arga, sedikit kecewa. Sisi menggeleng pelan. "Kurasa tidak, Arga. Rasanya... nyaman sekali melihat dunia yang biru tadi. Seperti duniaku sendiri." Bayu menimpali, "Iya! Duniaku juga jadi seru sekali dengan warna kuning itu! Aku suka!" Tiba-tiba, Arga teringat sesuatu yang pernah dikatakan Kakeknya, "Setiap orang melihat dunia dengan caranya sendiri, Nak."

"Teman-teman," kata Arga pelan, seolah baru menemukan sebuah rahasia besar. "Bagaimana kalau... kacamata ini sebenarnya tidak mengubah dunia di luar, tapi menunjukkan bagaimana kita masing-masing melihat dunia di dalam hati kita? Seperti... kita semua punya 'kacamata tak terlihat' sendiri-sendiri, dan kacamata ajaib ini hanya membuatnya jadi kelihatan?"

Sisi berpikir. "Mungkin benar katamu, Arga. Aku suka hal-hal yang tenang dan damai, jadi aku melihat warna biru yang menenangkan." "Dan aku suka hal-hal yang ceria dan penuh semangat, jadi aku melihat warna kuning yang bikin gembira!" tambah Bayu. "Dan aku,"

lanjut Arga sambil tersenyum, "mungkin aku suka mencari keindahan dalam banyak hal, jadi aku melihat pelangi di mana-mana."

Mereka sadar, meskipun kacamata yang mereka pakai sama, dunia yang mereka lihat bisa berbeda karena "kacamata tak terlihat" di dalam diri mereka masing-masing juga berbeda. Cara pandang Sisi yang tenang, cara pandang Bayu yang ceria, dan cara pandang Arga yang penuh warna, semuanya indah dengan caranya sendiri. Sejak hari itu, Arga, Sisi, dan Bayu jadi lebih sering bertukar cerita tentang apa yang mereka lihat dan rasakan. Arga mencoba membayangkan bagaimana rasanya melihat dunia yang serba biru seperti Sisi, atau serba kuning seperti Bayu. Mereka belajar bahwa perbedaan cara pandang itu bukan untuk diperdebatkan mana yang paling benar, tapi untuk dihargai dan dipahami. Dunia jadi terasa lebih kaya, seperti taman bunga yang indah karena ada mawar merah, melati putih, dan anggrek ungu yang berbeda-beda namun sama cantiknya.

Kacamata yang Berbeda-beda

Cerita Arga dan teman-temannya tadi unik ya? Satu kacamata bisa menghasilkan pemandangan yang berbeda untuk setiap orang. Ini seperti dalam kehidupan kita sehari-hari. Setiap orang punya "kacamata tak terlihat" sendiri, yang terbentuk dari pengalaman, perasaan, dan sifat masing-masing. "Kacamata" inilah yang membuat kita punya **pendapat yang berbeda-beda** tentang banyak hal.

Misalnya, saat menonton film yang sama, kamu mungkin sangat suka, tapi temanmu biasa saja. Itu karena "kacamata" kalian berbeda. Perbedaan ini adalah hal yang wajar, dan inilah yang disebut **keberagaman**. Dunia ini penuh dengan orang-orang yang berbeda suku, agama, warna kulit, kesukaan, dan cara berpikir.

Ketika kita bertemu dengan orang yang cara pandangnya berbeda, penting bagi kita untuk bersikap **toleransi**. Toleransi artinya kita menghargai dan menghormati perbedaan itu, meskipun kita tidak selalu setuju. Kita tidak perlu memaksa orang lain untuk memakai "kacamata" yang sama dengan kita. Kadang, **kebenaran** itu juga bisa terlihat berbeda tergantung dari sisi mana kita melihatnya, ini yang disebut **relativitas**. Seperti cerita orang buta yang memegang gajah, yang satu memegang belalai bilang gajah itu seperti ular, yang lain memegang kaki bilang gajah itu seperti pohon. Semuanya benar dari sudut pandang mereka masing-masing.

Pojok Bertanya

Yuk, kita coba lihat dunia dari berbagai "kacamata"!

1. Pernahkah kamu dan temanmu punya pendapat yang sangat berbeda tentang sesuatu (misalnya, makanan apa yang paling enak, atau permainan apa yang paling seru)?
Bagaimana kalian menyikapinya?

2. Apakah kalau ada dua pendapat yang berbeda, itu berarti salah satunya pasti salah dan yang lain pasti benar?
Atau mungkinkah keduanya punya kebenaran masing-masing?
Jelaskan menurutmu!

3. Bayangkan jika semua orang di dunia ini sama persis:
suka makanan yang sama, memakai baju model dan warna yang sama, punya pikiran dan pendapat yang sama.
Menurutmu, dunia akan jadi seperti apa? Apakah lebih baik atau lebih buruk? Kenapa?

lyrk.id/digiterra

4. Apa yang bisa kita lakukan saat bertemu dengan orang yang punya kebiasaan, kepercayaan, atau cara pandang yang sangat berbeda dengan kita agar tetap bisa berteman baik?

5. Apakah semua perbedaan itu selalu baik?
Adakah perbedaan yang menurutmu bisa menimbulkan masalah? Jika ada, bagaimana cara mengatasinya?

Pikiran Menjadi Gambar

Coba bayangkan ini untuk lebih memahami:

- **Dunia ini seperti TAMAN BUNGA yang sangat luas.**

Ada bunga mawar yang merah merona, bunga melati yang putih bersih, bunga matahari yang kuning ceria, dan bunga anggrek yang ungu menawan.
Semuanya berbeda bentuk, warna, dan wanginya, tapi justru perbedaan itulah yang membuat taman itu jadi sangat indah dan menarik.

- **Melihat satu masalah atau kejadian itu seperti beberapa orang buta yang mencoba menggambarkan seekor GAJAH.**

Yang memegang ekornya akan bilang gajah itu seperti tali.
Yang memegang kakinya akan bilang gajah itu seperti tiang besar.
Yang memegang telinganya akan bilang gajah itu seperti kipas lebar.
Semuanya punya bagian dari kebenaran, tapi tidak ada yang melihat gajah secara utuh.

lynk.id/digitera

Mutiara Pikir

Ini dia mutiara pikiran untukmu hari ini:
"Perbedaan adalah kekayaan yang membuat dunia kita lebih berwarna. Memahami 'kacamata' orang lain membuat pikiran kita lebih luas dan hati kita lebih bijaksana."

Asah Pikir & Main

Saatnya melatih kemampuan melihat dari berbagai sudut pandang!

1. **Gambar dari Sudut Pandang Berbeda:**

   - Letakkan satu benda di tengah meja
   (misalnya: botol minum, vas bunga kecil, atau buah-buahan).

   - Ajak beberapa temanmu atau anggota keluargamu duduk melingkari meja tersebut.

   - Setiap orang diminta menggambar benda itu persis seperti yang terlihat dari sudut pandang tempat duduknya masing-masing.

   - Setelah selesai, bandingkan semua gambar.
   Apakah ada yang sama persis?
   Kenapa bisa berbeda-beda padahal bendanya sama? Apa yang bisa kita pelajari dari kegiatan ini?

2. **Debat Liliput (Debat Ringan):**

lyrakid/digitera

- Pilih satu topik sederhana yang punya dua sisi, misalnya:
"Lebih enak es krim rasa cokelat atau vanila?",
"Lebih seru liburan ke gunung atau ke pantai?",
"Apakah PR itu penting atau tidak?".

- Bagi kelompok menjadi dua tim.
Setiap tim harus membela satu sisi pendapat (meskipun mungkin itu bukan pendapat pribadi mereka).

- Berikan waktu bagi setiap tim untuk menyampaikan alasannya,
lalu beri kesempatan untuk menanggapi argumen tim lawan secara sopan.

- Tujuannya bukan untuk menang,
tapi untuk belajar memahami alasan di balik pendapat yang berbeda.

3. **Pohon Keberagaman:**

- Siapkan kertas besar dan gambar batang pohon yang besar.

- Minta setiap anak (atau anggota keluarga) untuk menggambar atau menuliskan satu keunikan atau perbedaan yang mereka miliki (misalnya: hobi, makanan favorit, suku, sifat, keahlian) di atas kertas berbentuk daun.

- Tempelkan semua "daun" itu di "Pohon Keberagaman".
Lihatlah, betapa indahnya pohon itu karena daun-daunnya yang beragam!
Diskusikan bagaimana setiap keunikan itu membuat kelompok kalian jadi lebih kaya.

lpk.id/digiterra

Bab 7: Aturan Siapa yang Paling Benar?

(Pemberontakan Kecil di Kota Serba Lurus)

Jauh di sebuah lembah yang dikelilingi gunung-gunung berbentuk trapesium sempurna, berdirilah Kota Serba Lurus. Di kota ini, semuanya harus lurus, kaku, dan presisi. Jalan-jalannya membentang lurus tanpa belokan sedikit pun. Gedung-gedungnya berbentuk kotak atau balok yang tersusun rapi. Pohon-pohon di taman dipangkas menjadi bentuk kubus yang seragam. Bahkan awan di atas Kota Serba Lurus sepertinya enggan berarak-arakan; mereka lebih suka membentuk barisan lurus yang panjang.

Warga Kota Serba Lurus juga hidup serba lurus. Mereka berjalan dengan langkah tegap di jalur-jalur yang sudah ditentukan. Berbicara dengan nada datar dan kalimat yang baku. Senyum mereka? Ah, senyum pun harus berupa garis lurus tipis, tidak boleh melengkung ke atas. Semua aturan ini tertulis dalam "Buku Panduan Kelurusan Agung" yang tebalnya melebihi bantal tidur. Dan untuk memastikan tidak ada satupun warga yang melenceng dari kelurusan, para Penjaga Kelurusan berpatroli siang dan malam dengan seragam abu-abu mereka yang kaku.

Di tengah kota yang begitu teratur itu, hiduplah seorang anak laki-laki bernama Ello. Ello sangat berbeda. Sejak kecil, ia mencintai garis lengkung. Ia suka menggambar spiral seperti rumah siput, ombak bergulung di buku catatannya (yang garis-garisnya, tentu saja, lurus sempurna). Saat berjalan, kakinya seolah ingin menari zig-zag atau melompat-lompat kecil, bukan melangkah lurus seperti robot. Dan senyum Ello? Senyumnya selalu merekah lebar, melengkung indah seperti bulan sabit.

lynk.id/digiterra

Tentu saja, kebiasaan Ello ini sering membuatnya berurusan dengan para Penjaga Kelurusan. "Ello!" tegur seorang Penjaga suatu hari, matanya menatap tajam pada gambar bunga matahari dengan kelopak melengkung yang sedang dibuat Ello. "Gambar itu mengandung unsur lengkungan yang membahayakan ketertiban! Hapus segera!" Di lain waktu, saat Ello tertawa riang melihat anak kucing mengejar kupu-kupu (yang terbangnya juga tidak lurus!), Penjaga lain menghampirinya. "Senyummu tidak sesuai standar kelurusan nomor 3B, pasal 7! Harap perbaiki!" Ello mencoba bertanya, "Tapi, Pak Penjaga, kenapa semua harus lurus? Apa salahnya sedikit melengkung?" Jawaban yang ia terima selalu sama, "Aturan adalah Aturan. Jangan banyak tanya, ikuti saja demi Kebaikan dan Ketertiban Agung Kota Serba Lurus!"

Ello merasa sesak. Ia merasa seperti ikan yang dipaksa hidup di darat. Apakah ada yang salah dengan dirinya? Kenapa hanya dia yang merasa bahwa garis lurus itu membosankan dan garis lengkung itu indah?

Suatu sore, saat sedang berjalan pulang dari Sekolah Kelurusan (di mana pelajaran favoritnya adalah "Menggambar Garis Lurus Sempurna"), Ello tak sengaja melihat celah kecil di antara dua gedung balok yang rapat. Karena ingin menghindari tatapan Penjaga Kelurusan yang sedang patroli, Ello menyelinap masuk ke celah itu. Betapa terkejutnya ia! Di baliknya, tersembunyi sebuah gang sempit yang tidak lurus sama sekali! Gang itu berkelok-kelok seperti ular, dan di ujungnya, Ello menemukan sebuah taman kecil yang terlupakan. Di taman itu, rumput liar tumbuh bebas, bunga-bunga aneka warna mekar dengan kelopak yang melengkung indah, dan sebuah air mancur tua dengan patung angsa berleher melengkung memancarkan air yang menari-nari. Seekor kucing belang sedang asyik mengejar ekornya sendiri, berputar-putar riang. Tempat ini seperti surga kecil yang penuh kehidupan dan kebebasan.

Ello merasa menemukan dunianya. Setiap hari, ia diam-diam mengunjungi taman rahasianya itu. Ia menggambar sepuasnya: spiral, lingkaran, ombak, awan berarak, senyum lebar. Di sana, ia merasa menjadi dirinya sendiri. Tapi pertanyaan itu terus mengganggunya, "Siapa yang membuat aturan bahwa semua harus lurus? Dan kenapa lengkungan yang begitu indah dan alami ini harus disembunyikan dan dianggap berbahaya?"

Suatu malam, dengan keberanian yang ia kumpulkan dari taman rahasianya, Ello melakukan "pemberontakan kecil". Ia membawa satu pot kecil berisi tanaman sulur dengan daun-daun berbentuk hati yang melengkung. Diam-diam, ia meletakkan pot itu di sebuah celah kecil di dinding Balai Kota yang sangat lurus dan kaku. Ia berharap, sulur itu akan tumbuh merambat, menunjukkan sedikit saja "lengkungan yang ramah" di tengah kekakuan kota.

Keesokan harinya, tentu saja, tanaman itu ditemukan. Ello, yang ketahuan dari rekaman kamera pengawas kelurusan, dipanggil menghadap Walikota Kaku. Walikota Kaku adalah perwujudan sempurna dari Kota Serba Lurus. Tubuhnya tinggi kurus, pakaiannya selalu licin disetrika, dan wajahnya tanpa ekspresi kecuali garis lurus di bibirnya. "Ello," kata Walikota Kaku dengan suara datar tanpa intonasi. "Kamu tahu bahwa menempatkan objek melengkung di ruang publik adalah pelanggaran serius terhadap Aturan Kelurusan Agung pasal 17, ayat C?"

Ello, meskipun sedikit gemetar, memberanikan diri. "Maafkan saya, Pak Walikota. Tapi... tapi menurut saya, lengkungan itu tidak berbahaya. Lengkungan itu indah. Seperti di taman rahasia saya..." Ello menceritakan tentang taman kecilnya, tentang bunga-bunga liar dan air mancur angsa. Ia bahkan menunjukkan beberapa gambarnya. "Mungkin... mungkin sedikit lengkungan bisa membuat Kota Serba Lurus jadi lebih... hidup, Pak Walikota? Tidak terlalu membosankan?"

Walikota Kaku terdiam lama. Matanya yang biasanya setajam penggaris baja, kini menatap gambar-gambar Ello. Ada gambar spiral yang mengingatkannya pada cangkang keong yang pernah ia temukan di pantai saat masih kecil, jauh sebelum ia menjadi Walikota. Ada gambar senyum lebar yang entah kenapa terasa hangat. "Aturan dibuat untuk menjaga ketertiban dan keseragaman, Ello," kata Walikota Kaku, suaranya masih datar, tapi ada sedikit getaran yang aneh. "Kelurusan adalah kesempurnaan." Namun, hari itu, Walikota Kaku tidak menghukum Ello terlalu berat. Ia hanya menyuruh Ello membersihkan dinding Balai Kota.

Aturan di Kota Serba Lurus tidak langsung berubah hari itu. Tapi, sesuatu yang kecil telah bergeser. Ello tetap mencintai lengkungannya, dan ia tidak lagi merasa sendirian. Beberapa anak lain yang melihat keberanian Ello, mulai diam-diam menggambar lengkungan kecil di buku catatan mereka. Dan konon, sesekali, ada yang melihat Walikota Kaku berjalan sendirian di malam hari, menuju sebuah gang sempit di belakang Balai Kota, hanya untuk memandangi sepetak kecil bunga liar yang tumbuh melengkung dengan bebas.

Aturan, Norma, dan Siapa Pembuatnya?

Kisah Ello di Kota Serba Lurus mengajak kita berpikir tentang **aturan**. Di Kota Serba Lurus, aturannya sangat ketat dan semuanya harus lurus. Aturan seperti ini disebut **hukum** atau peraturan tertulis. Selain hukum, ada juga yang namanya **norma**, yaitu aturan tidak tertulis yang disepakati bersama dalam masyarakat, misalnya sopan santun saat berbicara dengan orang yang lebih tua.

Tapi, siapa sih yang berhak membuat aturan? Dan apakah semua aturan itu selalu baik dan benar? Ello berani mempertanyakan aturan

lynk.id/ibupiteria

di kotanya. Ia merasa aturan itu tidak adil dan membatasi keindahan. Kadang, aturan dibuat untuk kebaikan bersama, misalnya aturan lalu lintas dibuat agar tidak terjadi kecelakaan. Tapi, seperti yang Ello rasakan, ada juga aturan yang mungkin perlu ditinjau kembali atau disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan warganya. Penting juga untuk membedakan antara aturan yang dibuat bersama-sama melalui kesepakatan, dengan aturan yang dipaksakan oleh pihak tertentu tanpa mendengar suara yang lain.

Kebenaran itu sendiri, apakah selalu mutlak dan sama untuk semua orang, seperti di Kota Serba Lurus yang menganggap hanya "lurus" yang benar? Atau kebenaran itu bisa bersifat **relatif**, tergantung situasi dan sudut pandang, seperti keindahan lengkungan yang dirasakan Ello?

Pojok Bertanya

Sekarang, mari kita pikirkan tentang aturan di sekitar kita!

1. Siapa yang membuat aturan di rumahmu? Siapa yang membuat aturan di sekolahmu? Dan siapa yang membuat aturan di negaramu? Apakah kamu pernah dilibatkan dalam pembuatan aturan itu?

2. Menurutmu, apakah semua aturan yang ada itu pasti baik dan adil? Bolehkah kita mempertanyakan sebuah aturan jika kita merasa aturan itu tidak tepat? Berikan alasanmu!

3. Bayangkan jika di dunia ini tidak ada aturan sama sekali. Tidak ada lampu merah, tidak ada larangan mencuri, semua orang bebas melakukan apa saja. Apa yang kira-kira akan terjadi? Apakah akan lebih baik atau lebih buruk?

lyrk.id/digiterra

4. Pernahkah kamu merasa ada sebuah aturan (di rumah, sekolah, atau lingkunganmu) yang aneh, tidak masuk akal, atau tidak adil? Aturan apa itu dan kenapa kamu merasa begitu?

5. Apa bedanya antara aturan yang dibuat berdasarkan kesepakatan bersama dengan aturan yang dipaksakan oleh satu pihak saja? Mana yang menurutmu lebih baik? Kenapa?

Pikiran Menjadi Gambar

Supaya lebih mudah dipahami:

- **Aturan itu seperti PAGAR di pinggir jalan yang curam.**

Pagar itu ada untuk menjaga kita agar tidak tergelincir dan jatuh ke jurang. Tanpa pagar itu, mungkin kita bisa berjalan lebih bebas, tapi juga lebih berbahaya.

- **Norma itu seperti RESEP MASAKAN turun-temurun dalam sebuah keluarga.**

Setiap keluarga punya cara sendiri memasak rendang atau opor ayam. Tidak ada yang tertulis secara resmi, tapi semua anggota keluarga tahu dan mengikutinya. Resep itu menjaga cita rasa khas keluarga tersebut.

- **Hukum itu seperti RAMBU-RAMBU LALU LINTAS.**

Ada lampu merah, kuning, hijau, ada tanda dilarang parkir, ada zebra cross. Semua dibuat jelas dan tertulis agar lalu lintas berjalan tertib dan aman untuk semua pengguna jalan.

lynk.id/digiterra

Mutiara Pikir

Simpan mutiara ini dalam benakmu:
"Aturan ada untuk menjaga ketertiban dan kebaikan bersama. Namun, kita juga punya hak untuk berpikir kritis dan bertanya tentang aturan tersebut, karena aturan yang baik adalah aturan yang adil dan melayani semua."

Asah Pikir & Main

Ayo, kita coba jadi pembuat dan penilai aturan!

1. **Pulau Terpencil Ajaib:**

   ○ Bayangkan kamu dan lima orang temanmu terdampar di sebuah pulau terpencil yang ajaib.
   Di pulau itu ada makanan, air bersih, tapi juga beberapa bahaya tersembunyi.

   ○ Untuk bisa bertahan hidup dan tinggal dengan damai di pulau itu, aturan-aturan apa saja yang pertama kali akan kalian buat bersama?
   Mengapa aturan-aturan itu penting? Siapa yang akan memastikan aturan itu ditaati? Diskusikan!

2. **Desain Kota Impian (dan Aturannya!):**

   ○ Siapkan kertas gambar yang besar.

   ○ Ajak teman-temanmu untuk merancang sebuah kota impian. Kalian bebas menentukan bentuk bangunannya (tidak harus serba lurus!), fasilitas apa saja yang ada, dan siapa saja warganya.

lynkid/digitera

- Setelah kotanya tergambar, diskusikan dan tuliskan minimal 5 aturan paling penting yang akan berlaku di kota impian kalian agar semua warganya bisa hidup bahagia, aman, dan adil.
  Jelaskan kenapa aturan itu penting!

3. **Mengamati Aturan Tak Tertulis:**

   - Coba perhatikan lingkungan sekitarmu
     (di rumah, saat bermain dengan teman, atau di tempat umum).

   - Adakah "aturan tak tertulis" atau norma yang biasanya ditaati orang-orang meskipun tidak ada papan pengumumannya? (Contoh: mengantri saat membeli sesuatu, tidak memotong pembicaraan orang lain, mengucapkan "permisi" saat lewat).

   - Catat beberapa aturan tak tertulis yang kamu temukan. Menurutmu, kenapa aturan tak tertulis itu ada dan penting?

lynk.id/digicerra

Bab 8: Waktu Itu Apa?

(Jam Ajaib Kakek dan Rahasia Waktu)

Nina adalah seorang gadis kecil yang selalu bersemangat, matanya berbinar seperti bintang jatuh. Tapi ada satu hal yang sering membuat Nina bingung dan sedikit kesal: waktu. Ya, waktu! Kadang, waktu terasa seperti teman yang baik hati, berlari kencang bersamanya. Misalnya, saat ia asyik bermain petak umpet dengan teman-temannya di taman, tahu-tahu langit sudah senja. Atau saat ia tenggelam dalam buku cerita petualangan bajak laut, rasanya baru sebentar, tapi Ibu sudah memanggilnya untuk makan malam.

Namun, di lain waktu, waktu terasa seperti kura-kura yang berjalan super lambat. Terutama saat ia harus menunggu giliran memakai ayunan, atau saat Bu Guru menerangkan pelajaran matematika yang menurutnya membosankan, atau yang paling parah, saat ia menunggu hari ulang tahunnya tiba. Rasanya satu hari bisa sepanjang satu minggu! "Kenapa sih waktu itu aneh sekali?" keluh Nina pada Kakek Surya suatu sore. "Kadang cepat, kadang lambat. Apa waktu itu bisa melar seperti karet atau menyusut seperti balon kempes, Kek?"

Kakek Surya, dengan rambut putihnya yang lembut dan senyumnya yang menenangkan, sedang asyik di ruang kerjanya memperbaiki sebuah radio tua. Ruang kerja Kakek Surya penuh dengan barang-barang menarik: alat-alat pertukangan, buku-buku kuno, dan sebuah jam dinding besar yang sangat tua. Jam itu terbuat dari kayu cokelat tua, dengan bandul perak yang berayun tenang: tik-tok, tik-tok. Nina suka sekali suara jam itu, rasanya seperti detak jantung rumah Kakek. Nina memanggilnya Pak Tik-Tak.

Kakek Surya meletakkan obengnya. "Waktu itu memang penuh rahasia, Nina," katanya sambil tersenyum. "Tapi, Kakek punya ide. Coba deh, kamu masuk ke ruanganku ini sendirian. Duduk yang tenang di depan Pak Tik-Tak. Kadang, kalau kita mau mendengarkan dengan sungguh-sungguh, dengan hati kita, Pak Tik-Tak suka berbisik tentang rahasia waktu."

Mata Nina membulat. "Benarkah, Kek? Pak Tik-Tak bisa bicara?" "Cobalah sendiri," jawab Kakek sambil mengedipkan mata.

Dengan jantung berdebar penuh rasa ingin tahu, Nina masuk ke ruang kerja Kakek. Ia duduk di kursi goyang tua di depan Pak Tik-Tak. Suasana begitu hening, hanya terdengar suara "tik-tok, tik-tok" yang berirama dari jam besar itu. Nina memejamkan mata, mencoba mendengarkan dengan hatinya, seperti kata Kakek. Awalnya hanya suara detak jam. Tapi lama-kelamaan, di antara "tik" dan "tok" itu, Nina seolah mendengar suara lain. Suara yang serak-serak basah, seperti gesekan roda gigi tua, tapi terdengar ramah. "Halo, Nina Kecil..." bisik suara itu. "Kakekmu bilang, kau ingin tahu rahasiaku, ya?" Nina terlonjak kaget. Ia membuka matanya. Tak ada siapa-siapa! Tapi suara itu... "Pak Tik-Tak?" bisik Nina ragu. "Tentu saja ini aku," jawab suara itu lagi, kini lebih jelas, seolah berasal dari dalam kotak kayu jam itu. "Sudah berpuluh-puluh tahun aku di sini, menghitung setiap detik yang lewat."

Nina tak bisa menyembunyikan rasa takjubnya. "Pak Tik-Tak, kenapa ya waktu itu kadang terasa cepat sekali, tapi kadang terasa lamaaa sekali? Apa Pak Tik-Tak bisa mempercepat atau memperlambat detaknya?" Pak Tik-Tak seolah tertawa kecil, suara "krik-krik-krik" lembut terdengar dari mesin tuanya. "Detakanku ini, Nina, selalu sama. Tik-tok, tik-tok. Setiap detik, setiap menit, setiap jam, aku berjalan dengan kecepatan yang tak pernah berubah. Aku adalah penjaga waktu yang setia dan adil." "Lalu, kenapa rasanya

lyrik.id/dicitera

beda?" tanya Nina, masih bingung. "Yang membuat waktu terasa berbeda itu adalah *hatimu* dan *pikiranmu*, Nina Kecil," bisik Pak Tik-Tak. "Saat kamu asyik bermain, hatimu gembira, pikiranmu larut dalam keseruan. Kamu seperti melompat dari satu momen indah ke momen indah berikutnya. Saat itu, aku terasa berlari kencang bersamamu, karena kamu tidak terlalu memperhatikanku." "Tapi," lanjut Pak Tik-Tak, "saat kamu bosan, atau menunggu sesuatu yang sangat kamu inginkan, hatimu jadi gelisah. Pikiranmu terus bertanya, 'Kapan sampainya? Masih lama, ya?'. Setiap 'tik' dan setiap 'tok'-ku jadi terasa seperti batu yang sangat berat untuk diangkat. Makanya aku terasa berjalan sangat lambat di saat seperti itu."

"Jadi, bukan Pak Tik-Tak yang berubah, tapi perasaanku?" "Tepat sekali!" jawab Pak Tik-Tak. "Kalau begitu," tanya Nina lagi, "bisakah aku menghentikan waktu, Pak Tik-Tak? Atau membuatnya kembali ke masa lalu, seperti saat aku liburan di pantai kemarin?" Pak Tik-Tak terdiam sejenak, hanya suara "tik-tok"-nya yang terdengar. Lalu ia berbisik, "Aku ini seperti sungai yang airnya terus mengalir ke depan, Nina. Tak pernah berhenti, tak pernah kembali ke hulu. Setiap 'tik' dan setiap 'tok'-ku membawa perubahan. Lihatlah biji tomat yang Kakekmu tanam di pot itu. Setiap hari ia bertambah tinggi sedikit demi sedikit, daunnya bertambah satu helai, karena aku terus berjalan membawanya menuju masa depan."

Nina mencoba membayangkan dirinya menghentikan waktu. Ia duduk diam sekali, mencoba tidak berpikir apa-apa. Tapi tetap saja, ia mendengar suara "tik-tok, tik-tok" Pak Tik-Tak yang setia. Waktu terus berjalan. Lalu ia mencoba mempercepat waktu dengan berlari-lari di tempat, melakukan banyak hal dengan terburu-buru. Ia hanya merasa lelah, tapi Pak Tik-Tak tetap berdetak dengan irama yang sama.

Nina mulai mengerti. Waktu itu sendiri berjalan dengan tenang dan pasti. Perasaan kitalah yang membuatnya terasa berbeda. "Setiap

'tik' dan setiap 'tok'-ku ini sangat berharga, Nina," bisik Pak Tik-Tak lagi. "Ada waktu untuk bermain, waktu untuk belajar, waktu untuk beristirahat, dan waktu untuk tumbuh menjadi besar. Jangan sia-siakan satu pun dari mereka. Gunakanlah dengan bijak."

Nina tersenyum. "Terima kasih, Pak Tik-Tak," bisiknya tulus. "Sekarang aku jadi sedikit lebih mengerti tentang waktu." "Sama-sama, Nina Kecil," jawab Pak Tik-Tak. Suaranya kembali bercampur dengan detak "tik-tok" yang menenangkan. "Ingatlah, nikmati setiap detakanku, karena setiap detak adalah sebuah hadiah." Nina keluar dari ruang kerja Kakek Surya dengan perasaan yang berbeda. Ia masih akan merasa waktu berjalan cepat atau lambat, tapi kini ia tahu rahasianya. Dan ia berjanji akan lebih menghargai setiap "tik-tok" dalam hidupnya.

Waktu, Sang Sungai Misterius

Petualangan Nina bersama Pak Tik-Tak sungguh ajaib, ya? Kita jadi tahu bahwa **waktu** itu sebenarnya terus berjalan dengan kecepatan yang sama. Detik demi detik, menit demi menit. Ini disebut waktu yang **linear**, seperti garis lurus yang terus maju ke depan. Tapi, ada juga waktu yang terasa berputar, seperti siklus pagi-siang-malam, atau siklus musim. Ini disebut waktu **siklus**.

Waktu juga membawa **perubahan**. Kita semua berubah seiring waktu. Dari bayi menjadi anak-anak, lalu remaja, dewasa, dan tua. Pohon tumbuh dari biji kecil menjadi besar dan rindang. Semua hal di dunia ini bersifat **sementara**, tidak ada yang abadi kecuali perubahan itu sendiri. Meskipun waktu tidak bisa kita hentikan atau putar kembali, kita bisa mengisi setiap momen dengan hal-hal yang berarti.

lyok.id/digiterra

Pojok Bertanya

Sekarang, mari kita merenungkan tentang waktu dalam hidup kita!

1. Kapan waktu terasa paling cepat berlalu buatmu?
Kegiatan apa yang sedang kamu lakukan saat itu?

2. Sebaliknya, kapan waktu terasa paling lambat?
Kenapa ya bisa begitu?

3. Menurutmu, apakah hewan dan tumbuhan juga merasakan waktu seperti kita?
Bagaimana cara mereka "tahu" kapan harus tidur, kapan harus mencari makan, atau kapan harus berbunga?

4. Jika kamu diberi kekuatan super untuk menghentikan waktu selama satu jam, apa yang akan kamu lakukan dengan waktu spesial itu?

5. Apa bedanya antara "masa lalu", "masa kini", dan "masa depan"?
Mana yang menurutmu paling penting? Kenapa?

6. Menurutmu, apa sih gunanya waktu itu ada?

lynk.id/digitora

Pikiran Menjadi Gambar

Coba bayangkan ini untuk membantumu memahami waktu:

- **Waktu itu seperti SUNGAI BESAR yang airnya terus mengalir deras menuju lautan.**
Kita tidak bisa menghentikan alirannya, atau membuatnya mengalir mundur. Kita hanya bisa ikut mengalir bersamanya, menikmati pemandangan di sepanjang perjalanan.

- **Kenangan itu seperti FOTO-FOTO dari perjalanan kita di "sungai waktu".**

Ada foto saat kita senang, saat kita sedih, saat kita belajar hal baru. Foto-foto itu membantu kita mengingat masa lalu, tapi kita tidak bisa kembali ke momen saat foto itu diambil.

- **Setiap hari itu seperti LEMBARAN BARU di buku harian waktu.**

Kita bisa memilih mau menulis atau menggambar apa di lembaran itu. Apakah cerita seru, pelajaran berharga, atau hanya coretan biasa?

Mutiara Pikir

Ingatlah selalu pesan berharga ini:
"Waktu terus berjalan maju membawa perubahan, seperti sungai yang tak pernah berhenti mengalir. Setiap momen adalah hadiah, jadi isilah dengan hal-hal yang berarti dan membuatmu tersenyum."

Asah Pikir & Main

Yuk, kita bermain dan bereksperimen dengan waktu!

1. **Jam Rasa Pribadi:**

   ○ Ambil selembar kertas,
buatlah lingkaran besar seperti jam dinding.

   ○ Tulis angka 1 sampai 12 di sekelilingnya.

   ○ Di setiap angka jam (atau di antara jam-jam tertentu),
coba ingat-ingat kegiatan apa yang biasanya kamu lakukan.

lynk.id/digiterra

Lalu, gambarlah atau tuliskan bagaimana "rasa" waktu saat kamu melakukan kegiatan itu:
apakah terasa cepat (beri tanda panah ngebut!),
lambat (beri tanda siput!), atau biasa saja (beri tanda jam biasa).

- Apakah ada pola tertentu?

Kegiatan apa yang paling sering membuat waktu terasa cepat atau lambat?

2. **Eksperimen Kecil: Mengamati Pertumbuhan:**

- Jika kamu punya tanaman kecil di rumah,

atau coba tanam biji kacang hijau di atas kapas basah dalam sebuah wadah.

- Setiap hari, selama satu minggu,

amati perubahan yang terjadi pada tanaman atau biji itu.
Catat atau gambar perubahannya.

- Diskusikan: Bagaimana waktu mempengaruhi pertumbuhan?

Apa yang akan terjadi jika waktu berhenti?

3. **Kapsul Waktu Sederhana:**

- Siapkan sebuah kotak atau wadah kecil.

- Tulis surat untuk dirimu sendiri di masa depan

(misalnya, untuk dibaca satu tahun dari sekarang).
Ceritakan tentang dirimu saat ini: apa kesukaanmu, apa cita-citamu, apa yang sedang kamu rasakan.

lyrik.id/digitera

- Kamu juga bisa memasukkan benda-benda kecil yang berkesan saat ini (misalnya, gambar buatanmu, mainan kecil, atau daftar lagu favoritmu).

- Tutup rapat kotak itu, tulis tanggal kapan kotak itu boleh dibuka. Simpan di tempat yang aman.

- Ini adalah cara seru untuk melihat bagaimana kamu dan duniamu berubah seiring waktu!

lynk.id/digitera

Bab 9: Apakah Aku Bebas?

(Gino si Boneka Kayu yang Ingin Memilih)

Di sebuah bengkel kerja yang hangat dan beraroma kayu pinus, hiduplah Pak Ukir, seorang pemahat boneka kayu yang tua dan bijaksana. Karya terbaiknya, yang paling ia sayangi, adalah Gino, sebuah boneka marionet yang terbuat dari kayu mahoni pilihan. Wajah Gino dipahat dengan senyum lembut, matanya dari kancing baju berwarna cokelat memancarkan rasa ingin tahu. Pak Ukir begitu ahli menghidupkan Gino dengan tali-temali halus yang terhubung ke jemarinya. Gino bisa menari, melambaikan tangan, bahkan membungkuk hormat.

Apa yang tidak Pak Ukir tahu adalah, Gino bisa berpikir dan merasa. Saat tali-temali itu bergerak, saat Pak Ukir menyuarakan dialognya dalam pertunjukan boneka untuk anak-anak di alun-alun kota, Gino merasakan semuanya. Ia senang melihat tawa anak-anak, ia ikut sedih saat memainkan adegan perpisahan. Namun, di dalam hati kayunya yang kecil, ada sebuah keinginan besar yang terpendam.

Gino sering memperhatikan anak-anak yang menonton pertunjukannya. Mereka bisa memilih mau jajan gulali atau es goyang. Mereka bisa memilih mau bermain kejar-kejaran atau lompat tali. Mereka bebas! Sedangkan Gino? Ia hanya bisa bergerak sesuai keinginan Pak Ukir. Jika Pak Ukir ingin tangan kanannya yang melambai, maka tangan kanan itulah yang terangkat. Jika Pak Ukir ingin ia berjalan ke kiri, maka ke kirilah kakinya melangkah. "Kapan aku bisa memilih sendiri?" keluh Gino dalam hati, saat malam tiba dan ia digantung rapi di dinding bengkel. "Apakah aku akan selamanya menjadi boneka yang hanya digerakkan?"

Suatu hari, Pak Ukir memutuskan untuk membuat cerita baru. "Gino," kata Pak Ukir sambil mengelus kepala kayu Gino, "kali ini kau akan menjadi Pangeran Kaku yang gagah namun sedikit sombong." Hati Gino mencelos. Ia tidak mau jadi Pangeran Kaku! Ia ingin sekali menjadi Petualang Ceria yang menjelajahi hutan dan menemukan harta karun. Saat Pak Ukir mulai melatih gerakan-gerakan Pangeran Kaku yang serba kaku dan formal, Gino mencoba sedikit memberontak. Ia ingin menggerakkan tangannya dengan gaya petualang yang bebas, tapi tali-temali Pak Ukir menariknya kembali ke sikap Pangeran Kaku. Gino merasa sangat sedih dan tidak berdaya.

Malam itu, di kesunyian bengkel, Gino "bercakap-cakap" dengan Kura-Kura Tua, sebuah mainan kayu berbentuk kura-kura yang sudah sedikit usang dan diletakkan di rak paling bawah. Tentu saja Kura-Kura Tua tidak bisa menjawab, tapi Gino merasa nyaman mencurahkan isi hatinya. "Kura-Kura Tua," bisik Gino (suaranya hanya ada di dalam pikirannya), "aku ingin sekali bebas. Aku ingin memilih jalanku sendiri. Aku tidak mau jadi Pangeran Kaku." Seolah menjawab, Gino teringat kata-kata yang sering diucapkan Pak Ukir saat memahat kayu, "Setiap kayu punya takdirnya sendiri, Gino. Ada yang jadi kursi, ada yang jadi meja, ada yang jadi boneka sepertimu. Kita tidak bisa memilih dari kayu apa kita terbuat."

Tiba-tiba, sebuah pikiran melintas di benak Gino. "Benar juga. Aku terbuat dari kayu mahoni, itu bukan pilihanku. Aku adalah boneka marionet, itu juga bukan pilihanku." Lalu, sebuah kejadian kecil mengubah cara pandang Gino. Saat pertunjukan Pangeran Kaku, salah satu tali di tangan Gino sedikit mengendur karena Pak Ukir kurang hati-hati. Selama beberapa detik, tangan Gino terasa sedikit lebih bebas. Di barisan penonton, Gino melihat seorang anak perempuan kecil yang tampak murung. Biasanya, sebagai Pangeran Kaku, ia harus tetap memasang wajah angkuh. Tapi di momen singkat itu, Gino, dengan kebebasan kecil di tangannya, *memilih* untuk

menggerakkan sedikit sudut bibir kayunya, membentuk senyuman kecil yang lembut dan tulus ke arah anak perempuan itu. Ajaib! Anak perempuan itu terkejut, lalu balas tersenyum, wajahnya yang murung kini cerah.

Setelah pertunjukan, Gino merenung. Ia memang tidak bisa memilih peran apa yang dimainkan. Ia tidak bisa memilih untuk tidak menjadi boneka kayu. Tapi tadi... ia telah *memilih* untuk tersenyum! Itu adalah pilihannya sendiri! Gino mulai menyadari sesuatu yang penting. Mungkin kebebasan itu bukan hanya soal bisa bergerak sesuka hati atau memilih menjadi apa. Mungkin ada kebebasan lain, kebebasan yang ada di dalam dirinya.

Ia mulai bereksperimen. Saat Pak Ukir membuatnya membungkuk sebagai Pangeran Kaku, Gino *memilih* untuk membayangkan dirinya membungkuk dengan penuh rasa hormat, bukan dengan kaku. Saat Pak Ukir menyuarakan dialog Pangeran Kaku yang sombong, Gino *memilih* untuk dalam hatinya menambahkan nada jenaka, seolah Pangeran Kaku itu hanya berpura-pura sombong. Ia tidak bisa mengubah kata-kata atau gerakan utama, tapi ia bisa memilih *bagaimana* ia "merasakan" dan "menjalani" perannya. Ia bisa memilih untuk tetap menjadi Gino yang baik hati di dalam sosok Pangeran Kaku.

Gino mulai merasa lebih ringan. Ia sadar, ia mungkin tidak bisa memilih segalanya dalam hidupnya sebagai boneka kayu. Ia tidak bisa memilih untuk tiba-tiba punya kaki sungguhan dan berlari keliling dunia. Tapi, ia selalu punya pilihan tentang bagaimana ia berpikir, bagaimana ia bersikap terhadap apa yang terjadi padanya, dan bagaimana ia "mengisi" setiap peran yang diberikan Pak Ukir dengan sentuhan hatinya sendiri. Kebebasan ini, "kebebasan dari dalam", memberinya kedamaian dan tujuan baru.

lynk.id/sitemra

Pak Ukir pun merasakan perubahan pada Gino. "Entah kenapa, Gino," kata Pak Ukir suatu hari, "akhir-akhir ini penampilanmu sebagai Pangeran Kaku terasa lebih... hidup. Ada sesuatu yang berbeda di matamu." Gino, dalam hati, tersenyum lebar. Ia tahu, itu adalah percikan dari kebebasan yang telah ia temukan di dalam dirinya. Ia mungkin masih sebuah boneka kayu, tapi ia bukan lagi boneka yang hanya pasrah digerakkan. Ia adalah Gino, si boneka kayu yang bisa memilih.

Bebas Itu Seperti Apa?

Kisah Gino si boneka kayu mengajak kita merenung tentang **kebebasan**. Apa sih sebenarnya bebas itu? Apakah bebas berarti kita bisa melakukan apa saja yang kita mau, kapan saja kita mau? Seperti Gino, kita semua punya batasan. Kita tidak bisa memilih siapa orang tua kita, di mana kita lahir, atau seperti apa bentuk tubuh kita. Kita juga tidak bisa memilih untuk terbang seperti burung tanpa alat bantu. Ini adalah hal-hal yang berada di luar kendali atau **pilihan** kita.

Namun, seperti yang Gino temukan, ada banyak hal yang bisa kita pilih. Kita bisa memilih mau jadi teman yang baik atau tidak. Kita bisa memilih mau belajar dengan sungguh-sungguh atau bermalas-malasan. Kita bisa memilih bagaimana kita **merespon** saat menghadapi kesulitan: apakah mau menyerah atau terus berusaha. Kemampuan untuk memilih inilah yang disebut **kehendak bebas** (atau *free will*).

Setiap pilihan yang kita ambil biasanya akan membawa **konsekuensi** atau akibat. Jika kita memilih untuk rajin belajar, konsekuensinya kita bisa lebih paham pelajaran. Jika kita memilih untuk berbohong, konsekuensinya kepercayaan orang bisa hilang.

lynk.id/digiterra

Jadi, kebebasan memilih juga datang dengan tanggung jawab untuk memikirkan akibat dari pilihan kita.

Ada juga pertanyaan filosofis yang menarik: apakah semua yang terjadi dalam hidup kita ini sudah **ditentukan** sebelumnya (determinisme), atau kita benar-benar punya kebebasan penuh untuk menentukan jalan hidup kita? Ini adalah teka-teki besar yang terus dipikirkan!

Pojok Bertanya

Ayo, kita pikirkan tentang kebebasan dan pilihan dalam hidup kita!

1. Coba sebutkan tiga hal yang bisa kamu pilih sendiri hari ini (misalnya: mau sarapan apa, mau main dengan siapa, mau membaca buku apa).

2. Sekarang, sebutkan tiga hal yang tidak bisa kamu pilih dalam hidupmu (misalnya: cuaca hari ini, warna matamu, atau kapan kamu merasa lapar).

3. Menurutmu, apakah "bebas" itu berarti kita boleh melakukan apa saja yang kita mau, tanpa memikirkan aturan atau perasaan orang lain? Kenapa?

4. Bayangkan kamu tahu persis apa yang akan terjadi padamu besok, setiap detilnya.
Apakah kamu masih akan merasa punya kebebasan untuk memilih? Jelaskan alasanmu!

5. Apakah menurutmu kita benar-benar bisa memilih segalanya dalam hidup kita?
Atau ada batasan-batasan tertentu untuk kebebasan kita?

lynk.id/disitera

Pikiran Menjadi Gambar

Biar lebih mudah dipahami:

- **Setiap PILIHAN itu seperti berada di PERSIMPANGAN JALAN.**

Ada jalan ke kiri, ada jalan ke kanan, mungkin ada juga jalan lurus. Kita harus memutuskan mau mengambil jalan yang mana. Setiap jalan akan membawa kita ke tujuan yang berbeda.

- **KEBEBASAN itu seperti BURUNG yang terbang bebas di angkasa.**

Ia bisa terbang ke mana saja ia mau. Tapi, burung itu juga punya batasan. Ia tidak bisa terbang sampai ke bulan, ia butuh istirahat, dan ia harus mencari makan. Jadi, kebebasan pun ada batasnya.

- **Diri kita seperti KAPAL LAYAR di tengah lautan.**

Ada angin dan ombak (hal-hal yang tidak bisa kita kendalikan sepenuhnya). Tapi, kita memegang kemudi (pilihan kita) dan bisa mengatur layar untuk mengarahkan kapal menuju tujuan yang kita inginkan, meskipun kadang perjalanannya tidak mudah.

Mutiara Pikir

Ingatlah selalu pesan penting ini:
"Kita mungkin tidak bisa memilih semua kartu yang dibagikan kehidupan kepada kita, tapi kita selalu punya kebebasan untuk memilih bagaimana kita memainkan kartu-kartu tersebut dengan sebaik-baiknya."

lynk.id/digisenra

Asah Pikir & Main

Saatnya melatih "otot" kebebasan memilihmu!

1. **Permainan Jika... Maka... (Pilihan dan Konsekuensi):**

    - Buatlah beberapa kartu skenario sederhana yang membutuhkan pilihan. Contoh:

        - "Jika kamu menemukan dompet berisi uang di jalan..." (Maka pilihanmu apa? Konsekuensinya apa?)

        - "Jika temanmu mengajakmu bolos sekolah..." (Maka pilihanmu apa? Konsekuensinya apa?)

        - "Jika kamu mendapat nilai jelek padahal sudah belajar..." (Maka pilihanmu apa? Konsekuensinya apa?)

    - Diskusikan pilihan-pilihan yang mungkin diambil dan apa saja kemungkinan konsekuensi dari setiap pilihan tersebut.

2. **Pohon Keinginanku dan Pilihanku:**

    - Siapkan selembar kertas dan alat gambar.

    - Gambarlah sebuah pohon besar.

    - Di bagian **akar** pohon, tuliskan hal-hal dalam hidupmu yang tidak bisa kamu pilih (misalnya: keluargamu, tempat lahirmu, warna kulitmu).

    - Di bagian **batang** pohon, tuliskan namamu atau gambar dirimu.

lyrk.id/digitera

- Di bagian **dahan-dahan** pohon, tuliskan keinginan-keinginan atau tujuan-tujuan yang ingin kamu capai (misalnya: ingin jadi pelukis, ingin punya banyak teman, ingin bisa main piano).

- Di bagian **daun-daun** yang tumbuh dari setiap dahan, tuliskan pilihan-pilihan atau tindakan-tindakan yang bisa kamu lakukan untuk mencapai keinginan di dahan tersebut.

- Renungkan: Meskipun ada hal-hal di akar yang tidak bisa kita pilih, kita punya banyak pilihan di daun untuk meraih keinginan kita.

lynk.id/digiterra

Bab 10: Mengapa Kita Harus Bertanya?

(Klub Detektif Pertanyaan dan Misteri Permen Hilang)

Di Sekolah Dasar Tunas Bangsa, ada sebuah klub yang tidak resmi, tidak punya ruang khusus, apalagi seragam. Namanya "Klub Rahasia Penanya Hebat". Anggotanya hanya tiga orang: Ada, si ketua yang matanya setajam elang dan otaknya sepintar detektif; Bima, si penjelajah cilik yang tak pernah takut bertanya hal-hal yang dianggap "konyol" oleh orang lain; dan Rara, si penghubung ulung yang pandai melihat kaitan antara satu petunjuk dengan petunjuk lainnya.

Markas mereka adalah pojok paling tenang di perpustakaan, atau kadang di bawah pohon mangga besar di halaman belakang sekolah saat istirahat. Moto mereka sederhana: "Setiap jawaban hebat dimulai dari pertanyaan yang hebat!" Setiap minggu, mereka punya "Tantangan Pertanyaan Mingguan". Misalnya, "Kenapa kucing Bu Kantin yang galak itu selalu tidur di atas tumpukan koran bekas di gudang, padahal ada sofa empuk di ruang guru?" Atau, "Dari mana datangnya suara 'kriuk-kriuk' misterius di langit-langit kelas tiga setiap jam sepuluh pagi?" Mereka mungkin tidak selalu juara kelas dalam urusan nilai ujian, tapi rasa ingin tahu mereka sebesar alam semesta.

Suatu Senin pagi, Sekolah Tunas Bangsa digemparkan oleh sebuah tragedi. Bukan, bukan ujian matematika mendadak. Lebih parah! Semua toples permen warna-warni di meja Bu Kantin – permen cokelat, permen jeli aneka rasa, permen lolipop pelangi – semuanya KOSONG MELOMPONG! Padahal, hari Jumat sore sebelum sekolah libur, Bu Kantin yakin seyakin-yakinnya semua toples itu masih penuh.

Bu Kantin menangis sesenggukan. "Permenku! Persediaan untuk seminggu! Siapa yang tega melakukan ini?" Pak Jaga, satpam sekolah yang terkenal sigap, ikut kebingungan. "Aneh sekali, Bu. Tidak ada tanda-tanda pintu kantin dirusak. Semua jendela juga terkunci rapat dari dalam." Kabar hilangnya permen menyebar secepat kilat. Anak-anak mulai berbisik-bisik. "Jangan-jangan ada hantu permen!" kata seseorang. "Atau mungkin dicuri oleh alien yang suka makanan manis!" sahut yang lain.

Di tengah keriuhan itu, Ada, Bima, dan Rara saling pandang. Ini adalah kasus besar! "Tim Penanya Hebat," kata Ada dengan nada serius seorang komandan, "kita punya misteri yang harus dipecahkan. Ingat, kita mulai dengan pertanyaan, bukan dengan tuduhan atau cerita hantu."

Misi pertama: mewawancarai saksi mata. "Bu Kantin," tanya Ada dengan sopan, "kapan terakhir kali Ibu melihat toples-toples permen itu masih penuh?" "Hari Jumat sore, Nak Ada, sebelum Ibu kunci kantin untuk pulang," jawab Bu Kantin sambil menyeka air mata. "Apakah ada sesuatu yang aneh atau berbeda hari Jumat itu, Bu?" lanjut Rara. Bu Kantin menggeleng. "Tidak ada, semua biasa saja." "Bu," Bima yang dari tadi celingukan memperhatikan setiap sudut kantin, ikut bertanya, "apakah ada lubang atau celah di dekat meja permen ini? Atau mungkin di dinding belakang meja?" Bu Kantin berpikir sejenak. "Rasanya tidak ada, Nak Bima. Dindingnya masih bagus."

Misi kedua: memeriksa Tempat Kejadian Perkara alias TKP, dan bertanya pada Pak Jaga. "Pak Jaga," tanya Ada, "selama akhir pekan, apakah Bapak melihat ada orang atau sesuatu yang mencurigakan berkeliaran di sekitar kantin?" Pak Jaga menggeleng tegas. "Tidak ada, Nak. Sekolah aman terkendali. Semua pintu dan jendela terkunci rapat."

Yrk.id/digiterra

Mereka kembali ke meja permen yang kini kosong. Rara bertanya, "Permen jenis apa saja yang hilang? Apakah semua jenis, atau hanya yang paling manis?" Ternyata, semua jenis permen ludes tak bersisa. Bima, teringat pertanyaannya tadi, berjongkok dan meraba-raba dinding di belakang meja. "Teman-teman, di sini ada retakan kecil di dekat lantai! Tidak terlalu kelihatan kalau tidak diperhatikan baik-baik." Ada ikut berjongkok. Matanya yang setajam elang menyisir lantai dengan teliti. "Tunggu!" serunya pelan. "Lihat ini!" Ia menunjuk serbuk-serbuk halus berwarna-warni, hampir tak kasat mata, yang membentuk jejak sangat tipis dari kaki meja permen menuju ke arah retakan yang ditemukan Bima. "Ini serbuk apa, ya? Dan kenapa jejaknya mengarah ke retakan itu?"

Tiba-tiba, Rara menjentikkan jarinya. "Aku ingat! Minggu lalu, di dekat jendela kelasku, aku melihat barisan semut yang panjaaaang sekali! Mereka seperti sedang melakukan ekspedisi besar-besaran, membawa remah-remah roti entah dari mana." Bima menambahkan dengan semangat, "Dan retakan di dinding itu, meskipun kecil untuk kita, tapi cukup besar untuk dilewati ribuan semut!" Ada tersenyum lebar. "Jadi... kesimpulan sementara kita: mungkinkah permen-permen ini tidak dicuri hantu, tidak diculik alien, tapi... diangkut sedikit demi sedikit oleh pasukan semut?"

Untuk membuktikan teori mereka, Klub Penanya Hebat butuh bukti lebih kuat. Dengan hati-hati, mereka mengikuti jejak serbuk halus itu. Bima mengeluarkan senter mini dari sakunya, lalu mengarahkan cahayanya ke dalam retakan gelap di dinding. Dan... benar saja! Di balik retakan itu, di dalam celah dinding, mereka melihat pemandangan yang luar biasa: ribuan, bahkan mungkin jutaan semut, sedang berpesta pora! Ada gunungan kecil sisa-sisa gula, serpihan cokelat, dan bungkus-bungkus permen mini yang sudah kosong. Itu adalah "istana permen" milik para semut!

lynk.id/digiterra

Dengan bangga, Klub Penanya Hebat melaporkan penemuan mereka kepada Bu Kantin dan Pak Jaga. Awalnya, Bu Kantin dan Pak Jaga tertawa tidak percaya. "Masa iya semut bisa menghabiskan permen sebanyak itu?" Tapi setelah Ada, Bima, dan Rara menunjukkan "istana permen semut" di balik retakan dinding, mereka hanya bisa melongo takjub. Bu Kantin akhirnya bisa tertawa lega. "Ya ampun! Dasar semut-semut pintar nan nakal! Bisa-bisanya mereka mengadakan pesta permen tanpa mengundang Ibu!" Pak Jaga berjanji akan segera menutup retakan itu dan memastikan kantin lebih aman dari "pencuri-pencuri kecil" lainnya.

Kabar tentang kehebatan Klub Penanya Hebat dalam memecahkan misteri permen hilang menyebar ke seluruh sekolah. Mereka tidak dipuji karena nilai matematikanya yang sempurna, tapi karena rasa ingin tahu mereka yang besar, pertanyaan-pertanyaan mereka yang cerdas, dan kemampuan mereka untuk tidak langsung percaya pada cerita hantu atau alien. Mereka membuktikan bahwa dengan terus bertanya dan berpikir kritis, misteri serumit apa pun (atau sekecil apa pun pelakunya) bisa terpecahkan. Sejak itu, semakin banyak anak di Sekolah Tunas Bangsa yang terinspirasi untuk lebih banyak bertanya. Karena mereka tahu, bertanya itu bukan tanda bodoh, tapi tanda pikiran yang hidup dan ingin terus belajar. Dan Klub Rahasia Penanya Hebat? Mereka tentu saja melanjutkan "Tantangan Pertanyaan Mingguan" mereka, karena dunia ini terlalu penuh dengan hal-hal menarik yang menunggu untuk ditanyakan dan ditemukan jawabannya.

Kenapa Sih Kita Perlu Bertanya?

Kisah Klub Penanya Hebat tadi seru sekali, ya? Mereka bisa memecahkan misteri hanya dengan modal pertanyaan dan rasa ingin

tahu! Ini menunjukkan betapa pentingnya kita **bertanya**. Bertanya itu bukan hanya untuk mencari tahu jawaban yang sudah ada di buku. Lebih dari itu, bertanya adalah cara kita untuk:

- **Berpikir Kritis:**

Saat kita bertanya, kita tidak langsung menerima begitu saja apa yang kita lihat atau dengar. Kita jadi lebih teliti, lebih suka menganalisis, dan tidak mudah percaya pada berita bohong atau kesimpulan yang terlalu cepat.

- **Menemukan Hal Baru:**

Banyak penemuan hebat di dunia ini dimulai dari sebuah pertanyaan sederhana. Rasa ingin tahu adalah bahan bakar utama untuk belajar dan berinovasi.

- **Memecahkan Masalah:**

Seperti detektif, pertanyaan yang tepat bisa membantu kita mengumpulkan petunjuk, melihat masalah dari berbagai sisi, dan akhirnya menemukan solusi.

- **Memahami Dunia Lebih Baik:**

Dengan bertanya, kita membuka pikiran kita terhadap ide-ide baru, perspektif yang berbeda, dan pengetahuan yang lebih luas tentang diri kita dan alam semesta.

Jadi, jangan pernah ragu atau malu untuk bertanya, ya!

lynk.id/digiterra

Pojok Bertanya

Ayo, kita gali lebih dalam tentang kekuatan bertanya!

1. Menurutmu, kenapa sih bertanya itu dianggap penting, seperti yang dilakukan Klub Penanya Hebat?

2. Bagaimana cara Klub Penanya Hebat bisa memecahkan misteri hilangnya permen, padahal orang dewasa seperti Bu Kantin dan Pak Jaga awalnya bingung? Apa "kekuatan super" yang dimiliki klub itu?

3. Pernahkah kamu menemukan sesuatu yang baru, menarik, atau memecahkan sebuah masalah kecil hanya karena kamu banyak bertanya atau sangat penasaran? Ceritakan pengalamanmu!

4. Apa bedanya pertanyaan yang jawabannya hanya "ya" atau "tidak" (misalnya: "Apakah ini kucing?") dengan pertanyaan yang jawabannya bisa panjang dan menjelaskan banyak hal (misalnya: "Kenapa kucing suka mengejar tikus?")? Mana yang menurutmu lebih memancing rasa ingin tahu?

5. Pernahkah sebuah pertanyaan yang kamu ajukan (atau kamu dengar) mengubah caramu melihat atau memahami sesuatu? Pertanyaan seperti apa itu?

6. Bayangkan jika di dunia ini tidak ada lagi orang yang mau bertanya. Semua orang hanya menerima apa adanya. Menurutmu, apa yang akan terjadi pada dunia kita?

Pikiran Menjadi Gambar

Agar lebih mudah dipahami:

- **RASA INGIN TAHU itu seperti seorang DETEKTIF yang gigih.** Ia selalu membawa kaca pembesar (pikiran kritis) untuk mencari petunjuk-petunjuk kecil, mengajukan banyak pertanyaan, dan tidak pernah menyerah sampai misteri terpecahkan.

- **Setiap PERTANYAAN itu seperti MEMBUKA JENDELA BARU di dalam pikiran kita.**

lynk.id/digiterra

Semakin banyak jendela yang kita buka, semakin banyak cahaya (pengetahuan) yang masuk, dan semakin luas pemandangan (pemahaman) yang bisa kita lihat.

- **Pikiran kita seperti OTOT.**

Semakin sering kita gunakan untuk bertanya, menganalisis, dan mencari jawaban, maka otot pikiran kita akan semakin kuat dan terlatih.

Mutiara Pikir

Simpan baik-baik mutiara ini dalam hatimu:
"Teruslah bertanya, karena setiap pertanyaan adalah kunci yang bisa membuka pintu menuju pengetahuan baru, pemahaman yang lebih dalam, dan dunia yang lebih menarik."

Asah Pikir & Main

Saatnya jadi anggota Klub Penanya Hebat!

1. **Menciptakan Pertanyaan Tanpa Jawaban Pasti (Pertanyaan Filosofis):**

    ○ Tantang dirimu atau teman-temanmu untuk membuat pertanyaan-pertanyaan besar yang mungkin tidak punya satu jawaban benar atau salah.
    Pertanyaan ini biasanya dimulai dengan "Apakah...", "Mengapa...", "Bagaimana jika...".

    ○ Contoh: "Apakah warna punya rasa?"
    "Mengapa kita harus baik kepada orang lain?"

lynk.id/angterra

"Bagaimana jika hewan bisa berbicara bahasa manusia?"
"Apakah mimpi itu dunia lain?"

- Diskusikan pertanyaan-pertanyaan ini.

Yang penting bukan menemukan jawaban akhir, tapi proses berpikir dan berdiskusi untuk menjelajahi berbagai kemungkinan.

2. **Wawancara Imajinatif:**

- Pilih satu tokoh sejarah yang kamu kagumi (misalnya: Ibu Kartini, Albert Einstein) atau satu karakter dongeng/film favoritmu (misalnya: Cinderella, Harry Potter).

- Bayangkan kamu punya kesempatan untuk mewawancarai tokoh tersebut.

- Buatlah daftar minimal 5 pertanyaan menarik yang ingin sekali kamu ajukan kepadanya.

Pertanyaanmu harus bisa menggali pikiran, perasaan, atau pengalamannya.

3. **Kotak Pertanyaan Misteri Sekolah:**

- Ajak teman-teman sekelasmu.

Minta setiap orang menulis satu pertanyaan tentang sesuatu yang membuat mereka penasaran di sekolah (yang tidak berhubungan dengan pelajaran, tapi tentang lingkungan sekolah, kebiasaan teman, dll., misalnya: "Kenapa Pak Bon selalu menyiram bunga jam 7 pagi persis?").

- Masukkan semua pertanyaan (tanpa nama) ke dalam sebuah kotak.

lynk.id/digitera

- Setiap minggu, ambil satu pertanyaan secara acak. Cobalah bersama-sama menyelidiki dan mencari jawaban atas pertanyaan misteri tersebut, seperti Klub Penanya Hebat!

lynk.id/digitera

Bab 11: Hidup Itu Untuk Apa?

(Kura-Kura Kuno Mencari Sungai Kehidupan)

Jauh di kedalaman hutan, di mana pohon-pohon menjulang tinggi dan matahari hanya bisa mengintip malu-malu, hiduplah seekor kura-kura yang sangat tua. Tempurungnya sekeras batu, penuh dengan guratan-guratan yang mengisahkan perjalanan ratusan musim. Namanya Kura Bijak. Ia telah melihat dunia berubah lebih banyak daripada makhluk lain di hutan itu. Ia telah merasakan panasnya kemarau panjang dan dinginnya musim hujan yang tak berkesudahan. Ia telah melihat anak-anak sungai menjadi besar, dan pohon-pohon kecil tumbuh menjadi raksasa.

Namun, meskipun Kura Bijak memiliki begitu banyak pengetahuan dan pengalaman, akhir-akhir ini hatinya terasa sedikit hampa. Sebuah pertanyaan besar terus berputar di kepalanya yang tua, "Aku sudah hidup begitu lama, sudah melihat dan merasakan begitu banyak. Tapi, sebenarnya... hidup ini untuk apa? Apa tujuanku di dunia ini?"

Suatu malam, saat angin berbisik membawa cerita dari negeri-negeri jauh, Kura Bijak mendengar legenda tentang "Sungai Kehidupan". Konon, sungai itu tersembunyi di sebuah lembah mistis di balik Gunung Pelangi. Siapa pun yang berhasil mencapai sungai itu dan meminum airnya, akan menemukan jawaban atas pertanyaan terbesar dalam hidup: apa makna kehidupan. Dengan sisa-sisa kekuatannya, Kura Bijak memutuskan untuk melakukan satu perjalanan terakhir. Perjalanan mencari Sungai Kehidupan.

Perjalanannya sangat lambat, selambat langkah kura-kura. Tapi Kura Bijak tak menyerah. Di tengah padang rumput yang luas, ia bertemu dengan sekelompok Lebah Pekerja yang sedang sibuk hilir

mudik dari sarang ke bunga-bunga mekar. "Wahai para Lebah yang rajin," sapa Kura Bijak dengan suaranya yang pelan dan berat. "Bolehkah aku bertanya? Menurut kalian, hidup ini untuk apa?" Salah satu lebah, dengan keranjang serbuk sari penuh di kakinya, berhenti sejenak. "Tentu saja hidup ini untuk bekerja!" dengungnya penuh semangat. "Kami mengumpulkan nektar, membuat madu yang manis, membangun sarang yang kuat, dan merawat ratu kami. Hidup kami adalah untuk kemakmuran koloni kami! Itulah tujuan kami!" Kura Bijak mengangguk pelan. *Bekerja keras demi kebaikan bersama...* pikirnya sambil melanjutkan perjalanan.

Kemudian, di sebuah taman bunga yang indah, ia melihat Kupu-Kupu Cantika dengan sayap berwarna-warni sedang menari dari satu bunga ke bunga lainnya. "Wahai Kupu-Kupu Cantika yang menawan," sapa Kura Bijak. "Izinkan aku bertanya, menurutmu, hidup ini untuk apa?" Kupu-Kupu Cantika tertawa riang, suara tawanya seperti gemerincing lonceng kecil. "Hidup ini untuk menikmati keindahan, Kura Bijak!" serunya sambil hinggap di atas kelopak mawar merah. "Menari di bawah sinar mentari, menghirup wangi bunga, membantu penyerbukan agar lebih banyak bunga indah bermekaran. Hidup itu untuk merasakan kegembiraan dan menyebarkan kebahagiaan!" Kura Bijak tersenyum. *Menikmati keindahan dan menyebarkan kegembiraan...* Ia kembali melanjutkan perjalanannya yang panjang.

Saat melintasi hutan lebat, ia dengan hati-hati mendekati Singa Raja Rimba yang sedang beristirahat di atas batu besar, tampak gagah dan berwibawa. "Dengan segala hormat, wahai Singa Raja Rimba yang agung," kata Kura Bijak. "Bolehkah kura-kura tua ini bertanya? Menurut Paduka, hidup ini untuk apa?" Sang Singa membuka sebelah matanya, menatap Kura Bijak dengan pandangan tajam namun tidak marah. "Hidup ini," aumnya pelan namun menggema, "adalah untuk menjadi pemimpin yang adil dan kuat!

lynk.id/dasterra

Untuk melindungi kawanan kita dari bahaya, menjaga keseimbangan alam di rimba ini, dan memastikan bahwa nama kita dikenang dengan hormat oleh generasi penerus. Itulah kehormatan dan takdir seorang raja!" Kura Bijak menundukkan kepalanya. *Menjadi pemimpin yang adil dan melindungi yang lemah...* Ia melanjutkan langkahnya.

Ia juga bertemu dengan barisan Semut Merah yang sedang bergotong-royong membawa biji-bijian yang jauh lebih besar dari tubuh mereka. "Wahai Semut-Semut yang perkasa," sapa Kura Bijak. "Menurut kalian yang selalu bekerja sama ini, hidup itu untuk apa?" Seekor Semut Sersan menghentikan barisannya sejenak. "Hidup ini adalah untuk gotong royong dan mempersiapkan masa depan, Kakek Kura!" jawabnya tegas. "Kami bekerja sama tanpa kenal lelah, mengumpulkan makanan agar seluruh koloni kami bisa bertahan hidup, terutama saat musim sulit tiba. Setiap kami punya peran, dan setiap peran itu penting!" Kura Bijak terkesan. *Bekerja sama demi masa depan bersama...*

Setelah berbulan-bulan, bahkan mungkin bertahun-tahun berjalan, dengan tempurung yang semakin berat dan langkah yang semakin pelan, Kura Bijak akhirnya tiba di kaki Gunung Pelangi. Dengan susah payah, ia mendaki lereng gunung itu. Dan di puncaknya, terhamparlah sebuah lembah hijau yang sangat indah. Di tengah lembah itu, mengalirlah sebuah sungai dengan air yang jernih berkilauan seperti kristal. Inikah Sungai Kehidupan?

Kura Bijak mendekati tepi sungai. Ia tidak merasakan keajaiban atau mendengar suara gaib. Hanya ada suara gemericik air yang menenangkan dan nyanyian angin di antara pepohonan. Ia duduk di sana, sangat lelah, namun hatinya terasa damai. Ia memandangi bayangan dirinya di permukaan air sungai yang tenang. Ia teringat semua makhluk yang ia temui dalam perjalanannya. Lebah yang menemukan makna dalam bekerja demi kelompok. Kupu-kupu yang

menemukan makna dalam menikmati dan menyebarkan keindahan. Singa yang menemukan makna dalam memimpin dan melindungi. Semut yang menemukan makna dalam gotong royong. *Setiap dari mereka punya jawaban yang berbeda*, pikir Kura Bijak. *Dan setiap jawaban itu terasa benar dan baik untuk mereka masing-masing.*

Lalu, Kura Bijak merenungkan hidupnya sendiri. Ia telah melakukan perjalanan jauh, melihat begitu banyak keajaiban dunia. Ia telah belajar banyak hal. Ia sering menjadi tempat bertanya bagi hewan-hewan muda yang kebingungan. Ia selalu berusaha berjalan dengan sabar, mengamati setiap detail kehidupan dengan penuh perhatian. Ia tidak pernah menyakiti makhluk lain dengan sengaja. Perlahan, sebuah senyuman tipis terukir di wajah tuanya. Mungkin... mungkin makna hidup itu bukanlah satu jawaban tunggal yang tersembunyi di ujung dunia. Mungkin makna hidup itu adalah sesuatu yang kita ciptakan dan kita temukan sendiri di sepanjang perjalanan kita. Bagi para Lebah, maknanya adalah madu dan sarang. Bagi Kupu-Kupu, maknanya adalah tarian di antara bunga. Dan bagi dirinya, Kura Bijak, mungkin maknanya adalah perjalanan itu sendiri, kearifan yang ia kumpulkan, kesabaran yang ia jalani, dan kedamaian yang ia rasakan saat berbagi sedikit pengetahuannya dengan dunia.

Rasa hampa di hatinya telah hilang, berganti dengan kehangatan dan kepuasan yang tenang. Ia tidak perlu meminum air dari Sungai Kehidupan itu. Ia telah menemukan jawabannya di dalam dirinya sendiri, dan dalam jejak langkah perjalanannya yang panjang. Kura Bijak menutup matanya, menikmati suara alam, merasa menjadi satu dengan semua kehidupan di sekitarnya. Ia telah menemukan maknanya.

lyrakidsstore

Hidup Ini Untuk Apa, Sih?

Kisah perjalanan Kura Bijak sangat menyentuh, ya? Ia mencari jawaban tentang **makna hidup**, sebuah pertanyaan yang mungkin pernah atau akan muncul di benak kita semua. Apa sih sebenarnya tujuan kita ada di dunia ini?

Seperti yang Kura Bijak temukan, ternyata tidak ada satu jawaban yang cocok untuk semua orang. Setiap makhluk, setiap individu, bisa menemukan atau menciptakan maknanya sendiri. Ada yang menemukan makna dalam bekerja keras, ada yang dalam berkarya seni, ada yang dalam membantu sesama, ada yang dalam belajar dan mencari ilmu, ada juga yang dalam hal-hal sederhana seperti merawat keluarga atau menjaga persahabatan.

Menemukan **tujuan personal** dalam hidup bisa membuat kita merasa lebih bersemangat, lebih bahagia, dan lebih berarti. Untuk menemukannya, kita perlu banyak **merefleksi diri**: bertanya pada diri sendiri apa yang kita sukai, apa yang kita kuasai, apa yang menurut kita penting, dan bagaimana kita bisa memberikan kontribusi positif bagi dunia di sekitar kita, sekecil apa pun itu. **Kebahagiaan** seringkali datang bukan dari memiliki banyak barang, tapi dari menjalani hidup yang terasa bermakna dan sesuai dengan nilai-nilai yang kita yakini.

lynk.id/dapiterra

Pojok Bertanya

Ayo, kita renungkan bersama tentang makna dalam hidup kita!

1. Menurutmu, apa yang membuat seekor semut atau seekor lebah merasa hidupnya "bermakna" atau "bahagia", meskipun mereka terus bekerja keras?

2. Kegiatan apa saja yang kalau kamu lakukan,
kamu merasa paling "hidup", paling senang, dan paling menjadi dirimu sendiri?

3. Jika kamu punya satu kekuatan super untuk melakukan satu hal saja demi membuat dunia ini jadi tempat yang sedikit lebih baik,
hal apa yang akan kamu lakukan? Kenapa itu penting buatmu?

4. Apakah menurutmu semua orang di dunia ini harus punya tujuan hidup yang sama persis?
Atau boleh berbeda-beda? Jelaskan alasanmu!

5. Coba pikirkan, hal apa saja dalam hidupmu saat ini (sekecil apa pun) yang membuatmu merasa hidupmu ini berarti dan berharga?

Pikiran Menjadi Gambar

Agar lebih mudah dipahami:

- **Mencari makna hidup itu seperti menyusun sebuah PUZZLE raksasa yang unik untuk setiap orang.**
Setiap kepingan puzzle itu adalah pengalaman kita, teman-teman kita, keluarga kita, hal-hal yang kita pelajari, kegagalan kita, keberhasilan kita, dan cinta yang kita berikan dan terima. Saat kepingan-kepingan itu mulai tersusun, kita akan melihat gambaran indah dari makna hidup kita.

- **TUJUAN dalam hidup itu seperti BINTANG PENUNJUK ARAH di langit malam.**
Meskipun kadang kita berjalan di tempat yang gelap dan bingung, bintang itu akan selalu ada di sana, membantu kita untuk tidak kehilangan arah dan terus bergerak menuju apa yang penting bagi kita.

lynk.id/digiterra

- **Hidup kita seperti sebuah BUKU CERITA yang sedang kita tulis sendiri.**

Setiap hari adalah halaman baru. Kita bisa memilih mau menulis cerita petualangan yang seru, cerita persahabatan yang hangat, atau cerita tentang kebaikan-kebaikan kecil.

Mutiara Pikir

Simpanlah mutiara berharga ini di dalam hatimu:
"Setiap orang punya kesempatan untuk menemukan dan menciptakan makna dalam hidupnya sendiri. Makna itu tidak harus besar atau diketahui semua orang, yang penting ia membuat hidupmu terasa berharga dan hatimu bersinar."

Asah Pikir & Main

Saatnya menemukan percikan makna dalam keseharian kita!

1. **Peta Impian / Peta Makna Pribadi:**
   - Siapkan selembar kertas besar dan alat tulis/gambar berwarna-warni.
   - Di tengah kertas, tulis namamu atau gambar dirimu.
   - Di sekelilingnya, gambarlah atau tuliskan hal-hal yang menurutmu penting dalam hidupmu
     (misalnya: keluarga, teman, belajar hal baru, membantu orang lain, hewan peliharaan, alam, hobimu, dll.).

lyk.id/digisera

- Kamu juga bisa menambahkan impian-impian atau tujuan-tujuan yang ingin kamu capai di masa depan yang menurutmu akan membuat hidupmu lebih bermakna.

- Hias petamu secantik mungkin!
Peta ini adalah pengingat tentang apa saja yang berharga buatmu.

2. **Misi Kebaikan Hari Ini:**

- Setiap pagi, coba pikirkan satu tindakan kebaikan kecil yang bisa kamu lakukan untuk orang lain atau lingkungan sekitarmu hari itu.

- Misalnya: membantu Ibu merapikan meja makan, membagi bekal dengan teman yang lupa bawa, tersenyum ramah pada petugas kebersihan sekolah, membuang sampah pada tempatnya, atau menyiram tanaman.

- Lakukan misi kebaikan itu dengan tulus.
Rasakan bagaimana perbuatan kecil itu bisa membuatmu dan orang lain merasa lebih baik.

3. **Jurnal Syukur Mini:**

- Setiap malam sebelum tidur,
coba tulis atau ingat-ingat minimal tiga hal kecil yang kamu syukuri hari itu.

- Misalnya: "Aku bersyukur hari ini cuacanya cerah,"
"Aku bersyukur bisa bermain dengan sahabatku,"
"Aku bersyukur Ibu memasak makanan enak."

- Mensyukuri hal-hal kecil bisa membantu kita melihat betapa banyak hal baik dan bermakna yang sudah kita miliki.

lynk.id/digiterra

Bab 12: Apakah Aku Sama dengan Kamu?

(Cermin Ajaib yang Memperlihatkan Isi Hati)

Suatu senja, keriuhan dan cahaya lampu warna-warni datang ke kota tempat tinggal Fara dan teman-temannya. Sebuah pasar malam! Lengkap dengan komidi putar, penjual kembang gula, dan aneka permainan seru. Tapi, ada satu tenda yang paling menarik perhatian, letaknya sedikit di ujung, sedikit misterius, dengan tulisan besar di depannya: "WAHANA CERMIN AJAIB: Lihatlah Isi Hatimu yang Sesungguhnya!"

Di depan tenda itu, duduk seorang nenek tua dengan senyum penuh rahasia dan mata yang seolah bisa melihat menembus apa saja. Namanya Nenek Sasti. "Masuklah, Anak-anak," katanya lembut. "Cermin ini tidak akan memantulkan wajahmu seperti cermin biasa. Ia akan menunjukkan apa yang ada di dalam hatimu, pikiranmu, dan perasaanmu saat ini."

Anak-anak saling pandang, sedikit takut tapi sangat penasaran. Yang pertama berani masuk adalah Riko, anak laki-laki yang terkenal paling jagoan di kelas, sering terlihat galak, dan mudah sekali marah kalau diganggu. Dengan langkah sedikit menantang, Riko masuk ke dalam tenda yang remang-remang. Di dalamnya, hanya ada sebuah cermin besar dengan bingkai perak berukir aneh. Saat Riko berdiri di depannya, permukaan cermin itu beriak seperti air. Lalu, yang muncul bukanlah wajah Riko yang sedang cemberut. Cermin itu malah memperlihatkan gambar seorang anak kecil yang sedang memeluk sebuah robot mainan yang rusak, matanya berkaca-kaca. Di atasnya, muncul gelembung pikiran bertuliskan: *"Robot kesayanganku rusak... Aku sedih sekali, tapi aku tidak mau teman-teman tahu kalau aku*

menangis." Riko terbelalak kaget. Wajahnya memerah. Ia cepat-cepat keluar dari tenda tanpa berkata apa-apa. Teman-temannya yang mengintip dari celah tenda juga terheran-heran.

Berikutnya adalah Lina, gadis pendiam yang jarang bicara dan lebih suka menggambar sendirian di pojok kelas. Banyak yang mengira Lina pemalu atau tidak punya banyak ide. Saat Lina bercermin, yang terlihat adalah sebuah kota masa depan yang luar biasa ramai dan penuh warna! Ada rumah-rumah terbang, hewan-hewan yang bisa bicara, dan alat-alat canggih yang belum pernah terpikirkan sebelumnya. Di atasnya, ada gelembung pikiran: *"Aku punya begitu banyak ide cerita dan gambar di kepalaku! Kapan ya aku berani menunjukkannya?"* Lina tersenyum kecil, senyum yang jarang sekali terlihat. Teman-temannya kini memandangnya dengan tatapan berbeda, penuh kekaguman.

Lalu, Deni si "anak paling pintar dan kaya" yang sering menyombongkan mainan baru atau nilai bagusnya, masuk dengan percaya diri. Cermin Ajaib itu menunjukkan gambar seorang anak kecil yang berdiri sendirian di atas panggung yang sangat tinggi, tampak sedikit ketakutan. Gelembung pikirannya berbunyi: *"Aku takut tidak disukai teman-teman kalau aku tidak selalu jadi yang paling hebat."* Deni terdiam lama di depan cermin itu, wajahnya yang biasanya angkuh kini terlihat bingung dan berpikir.

Bahkan Putri, gadis yang selalu ceria, tertawa riang, dan seolah tak pernah punya masalah, saat bercermin, menunjukkan taman bunga yang indah dan cerah. Namun, di salah satu sudut taman itu, ada sekuntum bunga kecil yang layu. Gelembung pikirannya berkata: *"Aku khawatir sekali dengan keadaan Nenek di rumah. Semoga Nenek cepat sembuh."* Senyum Putri sedikit meredup saat melihat itu.

Satu per satu anak mencoba Cermin Ajaib itu. Dan setiap kali, cermin itu menunjukkan dunia batin yang berbeda-beda, yang

seringkali sangat berbeda dengan apa yang mereka tampilkan sehari-hari. Di luar tenda, anak-anak mulai berbisik-bisik, bukan lagi tentang siapa yang paling hebat dalam permainan, tapi tentang apa yang mereka lihat di Cermin Ajaib. "Ternyata Riko tidak segalak yang kita kira ya," kata Fara pada temannya. "Dia hanya sedih karena robotnya rusak." "Dan Lina! Siapa sangka pikirannya sekeren itu!" timpal yang lain. Mereka jadi mengerti kenapa Deni kadang bersikap sombong, atau kenapa Putri yang periang pun bisa punya kekhawatiran.

Nenek Sasti keluar dari tendanya, tersenyum bijaksana. "Cermin ini tidak pernah berbohong, Anak-anak," katanya lembut. "Ia hanya ingin menunjukkan bahwa setiap orang, sekecil apa pun, punya dunia yang kaya di dalam hatinya. Perasaan, pikiran, harapan, dan ketakutan yang tidak selalu bisa kita lihat dari luar." Anak-anak mengangguk mengerti. Mereka belajar sesuatu yang sangat penting hari itu: apa yang terlihat di permukaan tidak selalu mencerminkan apa yang ada di dalam hati. Mereka mulai merasakan **empati**, kemampuan untuk mencoba memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain.

Meskipun "isi hati" setiap anak itu unik dan berbeda-beda – itulah **identitas** mereka masing-masing, yang membuat Riko adalah Riko, dan Lina adalah Lina – mereka juga sadar akan sesuatu yang lain. Ternyata, perasaan-perasaan dasar seperti sedih, senang, takut, atau berharap, itu adalah hal-hal yang dialami oleh semua orang. Ini membuat mereka merasa lebih terhubung satu sama lain, bukan hanya sebagai "aku" dan "dia", tapi sebagai "kita", anak-anak yang sama-sama memiliki perasaan.

Pasar malam itu akhirnya berkemas dan pergi dari kota, begitu juga Nenek Sasti dengan Cermin Ajaibnya. Tapi, pelajaran dari Cermin Ajaib itu tidak ikut pergi. Anak-anak kota itu kini membawa "cermin ajaib" mereka sendiri di dalam hati. Sebelum menilai atau

lynk.id/dapterra

mengejek teman, mereka mencoba berhenti sejenak, membayangkan kira-kira apa ya "isi hati" teman mereka saat itu? Mereka belajar untuk lebih berhati-hati dalam bersikap dan berbicara, karena mereka tahu, setiap orang punya cerita tak terlihat di dalam dirinya.

Aku, Kamu, dan Kita Semua

Kisah Cermin Ajaib tadi membuka mata kita, ya? Ternyata, di balik wajah setiap orang, ada dunia perasaan dan pikiran yang sangat kaya. Kemampuan untuk memahami dan ikut merasakan apa yang orang lain rasakan ini disebut **empati**. Empati sangat penting agar kita bisa membangun **hubungan antarmanusia** yang baik.

Setiap dari kita adalah unik. Kita punya ciri fisik, sifat, kesukaan, dan pengalaman hidup yang berbeda-beda. Inilah yang membentuk **identitas** diri kita, yang membuat "aku" berbeda dari "kamu" atau "dia". Tidak ada seorang pun di dunia ini yang sama persis dengan dirimu, dan itu sangat istimewa!

Namun, di tengah semua perbedaan itu, ada juga banyak persamaan yang menghubungkan kita semua sebagai manusia. Kita semua butuh kasih sayang, kita semua bisa merasa sedih, senang, marah, atau takut. Kita semua ingin dihargai dan diterima apa adanya. Memahami persamaan ini membantu kita merasa menjadi bagian dari sebuah kelompok yang lebih besar, yaitu "kita" sebagai sesama manusia. Ini adalah dasar dari **kesadaran sosial**.

Jadi, pertanyaan "Apakah aku sama dengan kamu?" jawabannya bisa "ya" sekaligus "tidak". Kita berbeda dalam keunikan identitas kita masing-masing, tapi kita juga sama dalam banyak hal sebagai manusia yang punya perasaan dan kebutuhan.

Pojok Bertanya

Sekarang, mari kita bercermin pada diri sendiri dan orang lain!

1. Pernahkah kamu merasa ikut sedih saat melihat temanmu sedang sedih?
Atau ikut senang saat temanmu meraih keberhasilan?
Perasaan apa itu menurutmu?

2. Apa saja persamaan paling penting yang kamu miliki dengan semua anak lain di seluruh dunia,
meskipun kalian berbeda negara, bahasa, atau warna kulit?

3. Bagaimana rasanya jika kamu bisa benar-benar tahu apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan oleh sahabatmu saat ia sedang senang atau sedih?
Apakah itu akan mengubah cara kamu bersikap padanya?

4. Menurutmu, apa saja perbedaan antara dirimu dengan sahabat terbaikmu?
Dan apa saja persamaan kalian yang membuat kalian bisa bersahabat?

5. Bagaimana rasanya jika tidak ada seorangpun yang mengerti perasaanmu atau apa yang sedang kamu pikirkan?
Apa yang biasanya kamu lakukan saat merasa seperti itu?

6. Apa yang membuat "aku" adalah "aku", dan bukan orang lain?
Hal unik apa yang ada pada dirimu yang membedakanmu dari kakak, adik, atau teman-temanmu?

lynk.id/digiterra

Pikiran Menjadi Gambar

Agar lebih mudah memahami:

- **Empati itu seperti JEMBATAN AJAIB yang bisa menghubungkan hatimu dengan hati orang lain.**

Saat kita berjalan di jembatan itu, kita bisa merasakan apa yang mereka rasakan, dan mereka pun bisa merasakan apa yang kita rasakan. Jembatan ini dibangun dari keinginan untuk memahami dan kepedulian.

- **Identitas diri kita itu seperti SIDIK JARI PIKIRAN DAN HATI.**

Setiap orang punya pola sidik jari yang unik, tidak ada duanya. Begitu juga dengan kombinasi sifat, pikiran, perasaan, dan pengalaman kita; semuanya membentuk "sidik jari" kepribadian kita yang khas.

- **Kita semua seperti KEPINGAN PUZZLE yang berbeda bentuk dan gambarnya.**

Setiap kepingan itu unik dan penting. Tapi, saat semua kepingan itu disatukan, kita akan membentuk sebuah gambar besar yang indah dan utuh, yaitu gambaran kemanusiaan.

Mutiara Pikir

Simpanlah mutiara indah ini dalam hatimu:
"Kita semua adalah individu yang unik dengan 'isi hati' kita masing-masing. Namun, di balik semua perbedaan itu, kita terhubung oleh benang-benang emas perasaan dan kebutuhan yang sama sebagai manusia."

lynk.id/anteria

Asah Pikir & Main

Yuk, kita latih kepekaan kita terhadap diri sendiri dan orang lain!

1. **Tebak Perasaan dari Ekspresi dan Cerita:**

    ○ Ajak orang tua atau gurumu untuk memperlihatkan beberapa gambar wajah orang dengan ekspresi berbeda (senang, sedih, marah, takut, kaget, bingung).
    Cobalah tebak perasaan apa yang sedang mereka alami.

    ○ Atau, minta mereka menceritakan sebuah kisah pendek tentang seorang anak yang mengalami suatu kejadian.
    Cobalah bayangkan dan sebutkan perasaan apa saja yang mungkin dialami anak dalam cerita itu.

2. **Surat untuk Sahabat (atau Orang Tersayang):**

    ○ Tulis surat untuk sahabat terbaikmu, kakak, adik, atau orang tuamu.

    ○ Dalam surat itu, coba ceritakan apa saja yang kamu sukai dari mereka, hal-hal unik apa yang membuat mereka istimewa di matamu, dan bagaimana perasaanmu saat bersama mereka.

    ○ Kamu juga bisa menceritakan sedikit tentang perasaan atau pikiranmu sendiri yang mungkin belum pernah kamu ungkapkan. (Memberikan surat ini opsional, yang penting proses menulis dan merenungnya).

3. **"Kalau Aku Jadi Dia..." (Bermain Peran Empati):**

    ○ Ingat kembali sebuah situasi di mana kamu melihat temanmu (atau orang lain) sedang mengalami kesulitan, kesedihan, atau bahkan kemarahan.

lynk.id/digiterra

- Coba bayangkan dirimu berada di posisi orang tersebut. Tutup matamu sejenak.
Apa yang kira-kira ia pikirkan? Apa yang ia rasakan? Apa yang ia butuhkan saat itu?

- Setelah itu, pikirkan:
seandainya kamu bisa kembali ke situasi itu, apa hal kecil yang mungkin bisa kamu katakan atau lakukan untuk menunjukkan kepedulianmu?

lynk.id/digitera

✨ Bonus Bagian Akhir: Taman Pikiran Abadi ✨

Selamat, Petualang Pikiran! Kamu telah berhasil menjelajahi dua belas gerbang penuh tanya dan cerita. Tapi, petualangan berpikir tidak berhenti di sini, lho! Bagian ini adalah "Taman Pikiran Abadi" milikmu, tempat kamu bisa terus bermain, merenung, dan menumbuhkan ide-ide baru. Yuk, kita lihat ada apa saja di dalamnya!

🌊 Kolam Pertanyaan Tanpa Dasar 🌊

Di kolam ini, airnya adalah pertanyaan-pertanyaan yang mungkin tidak punya satu jawaban benar atau salah. Semakin dalam kamu menyelam, semakin banyak keajaiban yang bisa kamu temukan. Kamu boleh memikirkannya sendiri, berdiskusi dengan teman, atau bertanya pada orang dewasa. Siap?

Tentang Dirimu dan Pikiranmu:

- Apakah pikiranmu pernah berhenti bekerja, bahkan saat tidur?
- Jika kamu bisa bertukar tubuh dengan orang lain selama sehari, siapa yang akan kamu pilih dan kenapa?
- Apakah hewan punya perasaan dan pikiran seperti manusia? Bagaimana kita tahu?
- Lebih penting mana: menjadi orang yang sangat pintar tapi tidak punya teman, atau menjadi orang yang biasa saja tapi punya banyak teman baik?

lyrkid/digitera

- Apa yang membuatmu bahagia hari ini? Apakah kebahagiaan itu sama untuk semua orang?

Tentang Dunia di Sekitarmu:

- Apakah angka itu benar-benar ada, atau hanya ciptaan manusia untuk menghitung?
- Jika sebuah pohon tumbang di hutan dan tidak ada siapa pun yang mendengarnya, apakah pohon itu mengeluarkan suara?
- Dari mana datangnya mimpi? Apakah mimpi punya arti?
- Apakah warna itu ada di benda, atau hanya ada di mata dan pikiran kita?
- Apa hal paling ajaib yang pernah kamu lihat atau bayangkan di alam semesta?

Tentang Benar, Salah, Baik, dan Buruk:

- Jika semua orang melakukan sesuatu yang salah, apakah perbuatan itu jadi benar?
- Bolehkah kita berbohong untuk melindungi perasaan seseorang? Di mana batasannya?
- Apakah adil jika seseorang yang lebih kuat selalu menang?
- Siapa yang berhak menentukan mana yang baik dan mana yang buruk untuk semua orang?

lynk.id/digiterra

- Jika kamu menemukan dompet berisi uang di jalan, apa hal paling benar yang harus kamu lakukan?

Tentang Imajinasi dan Cerita:

- Apakah tokoh-tokoh dalam buku cerita itu "hidup" di suatu tempat?
- Jika kamu bisa menciptakan duniamu sendiri, dunia seperti apa yang akan kamu buat? Aturan apa saja yang ada di sana?
- Lebih seru mana: membaca cerita atau membuat ceritamu sendiri? Kenapa?
- Apakah imajinasi punya batas?
- Bisakah kita belajar sesuatu yang nyata dari cerita khayalan?

Jangan khawatir jika kamu tidak langsung menemukan jawabannya. Yang paling seru adalah proses memikirkannya!

💡 Panduan Menjadi Filsuf Cilik di Rumah dan Sekolah 💡

Berfilsafat itu seru kalau dilakukan bersama-sama! Ini beberapa tips untukmu, juga untuk Ayah, Bunda, Bapak, dan Ibu Guru, agar petualangan berpikir jadi lebih asyik:

lynk.id/digiterra

Tips untuk Orang Tua dan Guru (Fasilitator Hebat):

1. **Ciptakan Ruang Aman:**
Pastikan anak merasa nyaman untuk mengungkapkan ide apapun, seaneh atau sekonyol apapun kedengarannya, tanpa takut ditertawakan atau disalahkan.

2. **Jadilah Pendengar yang Aktif:**
Dengarkan dengan sungguh-sungguh apa yang anak katakan. Tunjukkan ketertarikanmu dengan anggukan, kontak mata, dan pertanyaan lanjutan yang menggali.

3. **Jangan Memaksakan Jawaban "Benar":**
Dalam filsafat, proses berpikir lebih penting daripada jawaban akhir. Hindari langsung memberi tahu "jawaban yang benar" menurutmu. Sebaliknya, ajak anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan.

4. **Gunakan Pertanyaan Pemantik:**
Mulailah dengan pertanyaan terbuka seperti "Menurutmu kenapa begitu?", "Apa yang membuatmu berpikir seperti itu?", "Bagaimana jika sebaliknya?".

5. **Hargai Setiap Pendapat:**
Tekankan bahwa setiap orang boleh punya pendapat berbeda. Bantu anak belajar menghargai sudut pandang temannya, meskipun berbeda dengan miliknya.

6. **Hubungkan dengan Pengalaman Anak:**
Ajak anak menghubungkan ide-ide filosofis dengan pengalaman sehari-hari mereka agar lebih mudah dipahami dan relevan.

7. **Bersenang-senanglah!**
Berfilsafat itu seharusnya menjadi kegiatan yang menyenangkan dan membebaskan.

lynk.id/digiterra

Ide Permainan Filsafat Seru:

- **Lingkaran Pertanyaan:**

Duduklah membentuk lingkaran. Satu orang memulai dengan mengajukan pertanyaan filosofis (bisa dari "Kolam Pertanyaan Tanpa Dasar" atau buat sendiri). Orang di sebelahnya mencoba menjawab atau memberikan pendapat, lalu ia mengajukan pertanyaan baru yang berkaitan atau pertanyaan lain yang menarik. Teruskan berputar.

- **Debat Liliput (Debat Ringan):**

Pilih satu topik yang punya dua sisi (misalnya: "Lebih baik punya kekuatan super bisa terbang atau bisa menghilang?"). Bagi menjadi dua tim. Setiap tim membela satu sisi dengan argumen yang masuk akal. Tujuannya bukan menang, tapi melatih kemampuan berargumen dan memahami sudut pandang lain.

- **Jika Aku Adalah...:**

Setiap anak memilih menjadi satu benda mati atau hewan (misalnya: "Jika aku adalah awan...", "Jika aku adalah pensil..."). Lalu, mereka mencoba menjawab pertanyaan dari sudut pandang benda/hewan tersebut (misalnya: "Apa yang kamu lihat setiap hari?", "Apa harapanmu?", "Apa yang membuatmu sedih?").

- **Cerita Berantai Filosofis:**

Satu orang memulai sebuah cerita dengan satu kalimat yang mengandung unsur pertanyaan atau kebingungan. Orang berikutnya melanjutkan cerita dengan satu kalimat lagi, mencoba menjawab atau menambah kebingungan. Teruskan sampai terbentuk cerita utuh yang unik dan penuh perenungan.

---

lynk.id/digiterra

🎓 Galeri Para Pemikir Hebat Dunia (Versi Anak) 🎓

Jauh sebelum ada internet atau video game, ada orang-orang hebat yang suka sekali berpikir dan bertanya tentang kehidupan. Mereka disebut filsuf. Yuk, kenalan dengan beberapa di antaranya! (Bayangkan mereka punya ilustrasi kartun yang lucu ya!)

- **SOKRATES**

(Si Kakek Penanya dari Yunani Kuno):

- **Penampilannya:**
  Mungkin berjenggot putih, suka jalan-jalan tanpa alas kaki, dan selalu terlihat sedang berpikir keras.

- **Ide Hebatnya:**
  Ia percaya bahwa cara terbaik untuk belajar adalah dengan terus bertanya. Kalimat terkenalnya kira-kira begini: "Aku tahu bahwa aku tidak tahu apa-apa." Maksudnya, ia sadar bahwa masih banyak sekali hal yang belum ia ketahui, dan itu membuatnya semakin semangat bertanya! Ia suka mengajak orang ngobrol dan mengajukan banyak pertanyaan sampai orang itu jadi ikut berpikir lebih dalam.

- **Relevan dengan Bab:**
  Bab 1 (Kenapa Kita Bertanya "Kenapa"?) dan Bab 10 (Mengapa Kita Harus Bertanya?).

lynk.id/digiterra

- **PLATO**

(Sang Pendongeng Gua dan Dunia Ide):

  - **Penampilannya:**

  Murid kesayangan Sokrates, mungkin suka menulis di gulungan papirus sambil memandang langit.

  - **Ide Hebatnya:**

  Plato percaya bahwa dunia yang kita lihat ini seperti bayangan di dalam gua. Dunia yang sesungguhnya, yang sempurna, ada di "dunia ide". Ia mengajak kita untuk tidak mudah percaya pada apa yang terlihat saja, tapi mencari kebenaran yang lebih dalam.

  - **Relevan dengan Bab:**

  Bab 3 (Nyata atau Khayalan?).

- **ARISTOTELES**

(Si Pintar yang Suka Mengelompokkan Segalanya):

  - **Penampilannya:**

  Murid Plato, mungkin membawa banyak buku dan alat tulis, suka mengamati alam.

  - **Ide Hebatnya:**

  Aristoteles adalah ilmuwan sekaligus filsuf. Ia suka sekali mengamati segala sesuatu di sekitarnya (hewan, tumbuhan, bintang-bintang, perilaku manusia), lalu mengelompokkan dan mencari tahu cara kerjanya. Ia juga ahli dalam **logika**, yaitu cara berpikir yang runtut dan masuk akal.

  - **Relevan dengan Bab:**

  Bab 7 (Aturan Siapa yang Paling Benar?) karena logika penting untuk membuat aturan, dan Bab 10 karena observasi dan logika adalah alat detektif.

lpk.id/digiterra

- **DESCARTES**

(Si Peragu yang Bilang "Aku Berpikir, Maka Aku Ada"):

  - **Penampilannya:**

    Mungkin terlihat serius, suka duduk di dekat perapian sambil merenung, dari Prancis.

  - **Ide Hebatnya:**

    Descartes suka sekali meragukan banyak hal. Ia bertanya, "Bagaimana kalau semua ini hanya mimpi? Apa yang bisa aku yakini benar-benar ada?" Akhirnya ia menemukan satu hal yang tak bisa ia ragukan: yaitu fakta bahwa ia sedang meragu, alias sedang berpikir! Jadi, ia menyimpulkan, "Aku berpikir, maka aku ada." Ini menekankan pentingnya kesadaran diri.

  - **Relevan dengan Bab:**

    Bab 2 (Siapa Sih "Aku" Ini?) dan Bab 3 (Nyata atau Khayalan?).

- **SIMONE DE BEAUVOIR**

(Si Pemberani yang Bertanya Tentang Kebebasan dan Pilihan Perempuan):

  - **Penampilannya:**

    Perempuan cerdas dari Prancis, mungkin dengan kacamata dan buku catatan, suka berdiskusi.

  - **Ide Hebatnya:**

    Ia banyak berpikir tentang apa artinya menjadi perempuan dan bagaimana perempuan bisa memiliki kebebasan untuk memilih jalan hidupnya sendiri. Ia percaya bahwa kita tidak dilahirkan dengan peran yang sudah ditentukan, tapi kita *menjadi* diri kita melalui pilihan-pilihan kita.

lynk.id/digiteria

- **Relevan dengan Bab:**
  Bab 9 (Apakah Aku Bebas?).

- **KONFUSIUS**

(Guru Bijak dari Timur yang Mengajarkan Kebaikan Hati):

- **Penampilannya:**
  Orang tua bijaksana dari Tiongkok, berjenggot panjang, mengenakan jubah sederhana.

- **Ide Hebatnya:**
  Konfusius mengajarkan tentang pentingnya kebaikan hati, rasa hormat kepada orang tua dan sesama, kejujuran, dan belajar sepanjang hayat. Ia percaya bahwa jika setiap orang berusaha menjadi pribadi yang baik, maka masyarakat akan menjadi damai dan harmonis.

- **Relevan dengan Bab:**
  Bab 4 (Kalau Jujur, Memangnya Kenapa?) dan Bab 5 (Roti Dibagi Dua, Sama Rasa?) dan Bab 12 (Apakah Aku Sama Dengan Kamu?).

Tentu masih banyak lagi filsuf hebat lainnya! Jika kamu penasaran, kamu bisa mencari tahu lebih banyak tentang mereka.

📖 Kamus Mini Istilah Pikir 📖

Saat kita berpikir dan berdiskusi, kadang kita bertemu kata-kata yang terdengar keren tapi mungkin sedikit membingungkan. Ini beberapa di antaranya, dengan penjelasan sederhana:

lynk.id/digilera

- **Argumen:**

Bukan berarti bertengkar, ya!
Dalam berpikir, argumen adalah serangkaian alasan yang kamu berikan untuk mendukung pendapat atau idemu.
Contoh: "Menurutku cokelat lebih enak dari vanila (pendapat), *karena* rasanya lebih kaya dan bisa dibuat jadi banyak macam kue (alasan-alasan)."

- **Logika:**

Cara berpikir yang runtut, masuk akal, dan mengikuti aturan tertentu agar kesimpulan yang diambil benar.
Seperti saat Detektif Ada mencari tahu siapa pencuri permen, ia menggunakan logika.

- **Dilema:**

Situasi di mana kamu harus memilih antara dua pilihan yang sama-sama sulit atau sama-sama punya akibat yang tidak enak.
Contoh: "Haruskah aku jujur pada guru kalau temanku menyontek (tapi temanku bisa marah), atau diam saja (tapi itu tidak jujur)?"

- **Paradoks:**

Sebuah pernyataan atau situasi yang kelihatannya bertentangan dengan akal sehat atau bahkan tidak mungkin, tapi setelah dipikirkan lebih dalam, mungkin ada benarnya juga, atau justru menunjukkan batasan pikiran kita.
Contoh: "Semakin banyak kamu belajar, semakin kamu sadar betapa banyak yang tidak kamu ketahui."

- **Hipotesis:**

Sebuah dugaan atau perkiraan sementara tentang sesuatu, yang perlu diuji atau dicari buktinya agar tahu benar atau salah.
Klub Penanya Hebat membuat hipotesis bahwa semutlah yang mengambil permen, lalu mereka mencari buktinya.

bnk.id/digitera

- **Metafora (atau Kiasan):**

Cara menjelaskan sesuatu dengan membandingkannya dengan hal lain yang punya kemiripan, agar lebih mudah dipahami atau lebih indah kedengarannya.
Contoh: "Pikiran itu seperti taman" (seperti di Bab 1) adalah sebuah metafora.

- **Analogi:** Mirip dengan metafora, yaitu membandingkan dua hal yang berbeda untuk mencari persamaannya agar lebih mudah dipahami.
Contoh: "Keadilan itu seperti wasit dalam pertandingan" (Bab 5).

✏️ Jejak Petualangan Pikiranku ✏️

Bagian ini adalah halaman-halaman kosong khusus untukmu! Kamu bisa menggunakannya untuk:

- Menulis pertanyaan-pertanyaan baru yang muncul di kepalamu setelah membaca buku ini.
- Menggambar ide-ide atau khayalan-khayalan liarmu.
- Mencatat pendapatmu tentang topik-topik yang kita diskusikan.
- Menulis cerita pendek atau puisi filosofismu sendiri!
- Atau apa saja yang ingin kamu tuangkan dari petualangan pikiranmu.

lynk.id/digitera

Selamat terus berpetualang di Taman Pikiran Abadi ini, wahai Filsuf Cilik! Ingatlah, pertanyaan adalah kunci, imajinasi adalah sayap, dan pikiranmu adalah keajaiban terbesar yang kamu miliki. Teruslah bertanya, teruslah merenung, dan teruslah tumbuh menjadi pribadi yang bijaksana!

lynk.id/digitera

lynk.id/digitera